

Record of Tear War

Ver 7.00 Alpha-1

Produced by Luice

≪目次≫

[各種シート]

[イントロダクション]

2 . TRPGとは
プレイするのに必要なもの
世界観説明
用語解説

[ワールドセクション]

[プレイヤーセクション]

[マスターセクション]

[シナリオセクション]

Introduction

イントロダクション

≪TRPGとは≫

T(テーブルトーク：会話で)RPG(ロールプレイングゲーム：役割を演じて遊ぶ)
コンピューターゲームでよく「あそこの場面で自分だったらこうしていた」という思いを抱くことがあると思います。
そんな思いを実現できる・・・かもしれないのがTRPGなのです。
TRPGにはコンピューターゲームのように完全に決められたストーリーというものが存在していないのです。
よって、考えられるだけの選択肢がプレイヤーには用意されているのです。
ただし、プレイヤーにとって良い選択肢であっても、世界観にそぐわない選択肢であったり、
PC(プレイヤーキャラクター：プレイヤーの操る人物)としての立場から見たときに良い選択肢ではない場合もあります。
また、PCの能力がその選択肢を選択することが難しい場合もあるかもしれません。
もしくは、同行者・・・TRPGは一人で出来るものではありません。
他のプレイヤーキャラクター、もしくはNPC(ノンプレイヤーキャラクター：GMの操る人物)と一緒にいる可能性があります。
団体行動を取っている時に独断で行動することは望ましくありません。
たとえばキャラクターが独断行動をするとしても、プレイヤーとは事前の打ち合わせをしましょう。
それらのことをよく考えた上でもっとも適切な選択肢を選択することをお勧めします。
TRPGは会話で成立するゲームです。
最低限のマナーを守り、楽しいセッションにしましょう！

≪プレイに必要なもの≫

このシステムをプレイするには二個以上の六面ダイスに加え、一個以上の四面、八面、十面ダイスが必要となります。
他にはキャラクターを作成するためのキャラクターシートやメモ帳、筆記用具も必要となります。
GMであれば各種チャート類を印刷しておくことで、円滑なセッション進行を行えるでしょう。

≪Record of Tear Warについて≫

Record of Tear Warは銃あり、魔法あり、ロボットありのエセファンタジーRPGです。
プレイヤーは冒険者や軍人、企業社員などといった、この世界の住人となって様々な物語に身を投じていきます。
このシステムは小説「ティア戦記」の基となった小説「NATURAL ISLAND」の世界を再現するために製作されました。
人類文明の数千年にわたる栄光と滅亡を描いた世界…それがNATURAL ISLANDの世界です。
人類社会は争いを捨てられず、それは外星系へと住処を変えた今となっても同じです。
人類の存在する所に争いの火種は有り続け、時は同族同士で、時には異種族と、
そして今は魔軍と呼ばれるかつて同族であった人々との戦いが繰り広げられています。
魔軍の脅威は日々増していき一方で、世界は彼らの生み出した魔物の蔓延る地獄と化そうとしています。
この状況下であってさえ、団結する事の出来ない人類は勝手な理由で争い、
他者を陥れる事に躍起になっています。
このシステムはそんな人類同士の動乱の一つであるティア侵略戦争に焦点を当てています。
時は総暦2178年。
突如として惑星ティアへと侵略を開始したノーマレーン艦隊は、
惑星を統治するティア政府に加え、彼らに従わない各独立国家に対し宣戦を布告。
この戦争はティア政府地方議会軍や領土的野心に燃える国家を巻き込み、
惑星全土を舞台とした壮絶な戦乱へと発展していく事となりました。
プレイヤー達はこの動乱にどのように関わり、何を成していくのか。
貴方の物語が今始まります…

≪用語解説≫

■GM(ゲームマスター)

物語の進行役です。
シナリオの用意やルールの裁定を行い、円滑なセッション進行を担います。
審判役でもありますので、GMが裁定したルールには従う必要があります。
しかし、たとえGMであっても一度裁定した結果を過去に遡って覆してはいけません。

■PC(プレイヤーキャラクター)

GM以外の参加者が操る自分の分身とも言うべきキャラクターです。

■NPC(ノンプレイヤーキャラクター)

GMの操るキャラクターで、
宿屋の主人や仕事の依頼人、果ては醜悪な魔物などセッションを進行する上で必要となる登場人物達です。

■ダイス

正6面体のサイコロの他に4面や8面、10面など多数の種類があります。
本作では6面体を主に活用してプレイします。

■xDy

x個のy面ダイスを振るという意味の記述になります。
例えば、2D10であれば、2個の10面ダイスを振る、という事になります。
本作では特殊な例として1D5、1D2という表記がありますが、これらは10面ダイスをそれぞれ2分の1、5分の1したものになります。
その際の端数は切り上げられるものとして処理してください。
また、本作では判定の際に2D6を用います。
これは二つの6面ダイスを用意し、両方の出目を合計する事となります。

World Section

ワールドセクション

≪種族≫

<ニュートラル>

■概要

初めてのニュートラルは地球で誕生しました。彼らは時代の経過と共に技術や文化を進化させていき、やがて外星系へとその生活圏を広げるに至ります。しかし、彼らの歴史は争いの歴史であり、その性は生活圏を変えた今となっても変わりません。種族としての特徴にも欠けませんが、大抵の事はそつなくこなす柔軟性があります。爆発的な人口増加と、それに伴う領土拡張により現在認知されている中では最も広大な生活圏を持つ種族となっています。

■姿形

肌

白、黄色、褐色、黒など

髪

白色、淡褐色、赤褐色、黒色など

瞳

濃褐色、淡褐色、琥珀色、緑色、灰色などが多く、極まれに青色や青紫色、赤色

体系

平均身長は165cm程度ですが、個人差が大変大きく、小柄な人もいれば大柄な人もいます。全体的に言える事ですが、生物としての強さはそれほどではありません。あくまでも彼らの武器は、知恵と努力によって培われた技術力と科学力です。

■火星人

通称「セカンドアース」と呼ばれる火星に住む人々。入植した地球人達の子孫ですが、彼らは「火星人」という呼称を好まず、地球人だと主張しています。また、火星だけに止まらず、木星や金星などと言った地球圏内の星々に移住した人々も多く、その為、地球圏に住む人々を纏めて「地球人」と呼称する事が浸透しています。世界連合の国家統一政策により、国という枠に縛られずに様々な人種や民族が共同で生活しています。

平均寿命

120歳程度(総暦2178年現在)

成人年齢

18歳(総暦2178年現在)

種族特性

○特になし

言語

トゥルー語、旧世代言語

■移住民

地球圏から外星系へと移り住んだ人々。試験的に遺伝子操作による老化防止処置が施されており、常人に比べると緩やかに老化する為、寿命も若干の伸びを見せています。これは長い航海の末に未開惑星を開拓する力を維持する為に行われましたが、遺伝子操作による影響は子へも受け継がれ、移住民特有の特性となっています。

平均寿命

130歳程度(総暦2178年現在)

成人年齢

18歳(総暦2178年現在)

種族特性

○低速老化
成長スピードが常人の3分の2から2分の1程度となります

言語

トゥルー語

■ニュートラルの起源と創世

人間社会においては世界の創造について幾つかの説が立てられています。諸説ありますが、創造主なる神によって天地万物の全てが創造されたとする創造論と、ビックバンによって宇宙が作られ、極少数の生物が長い年月をかけて進化してきた事で現在へと至ったとする進化論の二派が有力です。科学的見地において進化論は圧倒的な支持を受けていますが、宗教上の教義から創造論を支持、或いは生物の進化も神の手によるものとし、進化論との共存を図る意見もあります。

■ニュートラルの宗教観

およそ75%程度を占める大多数のニュートラルは宗教と言うものに関心を示さず、神という存在について曖昧な立場を取っています。神を肯定する訳でも否定する訳でもなく、無宗教でありながら宗教的な儀式に参加する事もあります。故に他者の宗教観を犯すことも無く、他星系への入植後も特に大きな問題は起こってはいません。しかし、一部には他派を敵視する過激な者がいる事も周知の事実です。その多くは地球に残留したか、或いはシエン星系で勃発した魔軍戦争を聖戦と称して身を投じていきました。

■ニュートラルと魔術

体内に魔力回路を持たないニュートラルですが、彼らと魔術の関係は古くから存在しています。古い伝承や物語に魔術という存在は描かれ続け、世間一般的には御伽話として認識されていますが、ニュートラルには"魔法使い"は確かに存在するのです。明確な起源は特定されていませんが、遥か昔にニュートラルは間接魔導と呼ばれる独自の魔術体系を確立し、所謂"魔法使い"は魔導士としてその秘術を弟子へと伝え続けていました。長い歴史の中で異端の力として弾圧される事もしばしばありましたが、間接魔導の技術は受け継がれると共にその勢力を拡大していきました。拡大したコミュニティは魔導協会と名を変え、人々に知られることもなく活動を続けています。一部の例外を除き、一般的にアンダーグラウンドで活動する彼らが表社会の人々と交わることはありませんでしたが、時代は移り変わって人々の生活圏が宇宙へと広がった頃。シエン星系に移り住んだ魔導士が魔術の力を使う異種族と触れ合い、事態は急変を迎えます。それまで秘すべき事柄としていた魔導の力を一般に開放すると共に、魔術・魔導の研究、伝播を担う機関が設立される事になりました。これが後のアカデミーとしてシエン星系において多大な力を持つていくことになります。

■火星テラフォーミング計画

総暦2015年、増え続ける人口と悪化の一途を辿る環境問題に対応する為に国際連合によって提唱されました。火星の大気を作り替え、地球と同等の住める星に変えようという壮大な計画でしたが、必要とされる莫大な量の資金と資源、人材を何処の国が負担するのか、という点で議論となり、議会は紛糾する事となりました。中華人民共和国(以下中国)は独自の路線を主張し、計画に参加しない事を宣言、発展途上にあるアフリカ諸国等も財政的な事情により消極的協力を申し出るに留めました。最終的にアメリカとロシア、及びEU主要国により負担する方針となりましたが、これが翌年の主権問題へと繋がり、三度繰り返されることとなった世界大戦へと人類を誘います。

■第三次世界大戦

総暦2016年、宣戦布告を伴わず行われた中国軍の奇襲攻撃によってアジア地域での戦争が勃発。台湾は一週間善戦した後に陥落し、中国側について参戦した北朝鮮によって韓国も降伏を宣言しました。国際連合はこの暴挙を非難しましたが、中国は黙殺すると共に国際連合から脱退。国際連合では火星の主権を巡る主要国同士での足の引っ張り合いによって、对中国制裁の方向性が定まらず、更なる戦火の拡大を許す形となってしまいました。翌年にはモンゴル、中東、東南アジアへと侵攻を開始し、ロシアはアメリカとの共同戦線を発表。イギリスのみがアメリカ支援を表明する中、他のEU諸国は中立の立場を表明しました。戦争が激化の一途を辿る中、衝撃的なニュースが世界に流れます。

北米大陸、及びユーラシア大陸東部消失。

文字通り、クレーターと化したかつてのアメリカ、中国が放映される中、EU諸国によるイギリスへの宣戦布告という事態が発生し、人々の混乱に拍車を掛けました。首脳部を失ったアメリカ、及び中国の二国は戦争継続が不可能となり撤退。当初の当事国を欠いた戦争は露英日 対 EUという奇妙な構図で継続される事となりました。東欧を主戦場としたこの継続戦争では何が彼らをそうさせたのか、EU軍によって大量の核兵器が投入され、ヨーロッパを死の大地へと変貌させてしまいました。総暦2021年に戦争は終結するものの、最終的な戦勝国は存在せず、残されたのは荒れ果て汚染された大地と国を失った難民、散発的に戦闘の続く紛争地帯だけでした。

■宇宙への進出

総暦2040年に火星のテラフォーミングが完了し、地球からの段階的移住がスタートしました。第三次大戦によって確かに人口は激減しました。しかし、戦争によって破壊された地球環境は恐るべきスピードで人類の生活圏を脅かし始めていたのです。近い将来に地球は死の星となる事が予想された為、移住は急ピッチで進められました。

■世界連合

総暦2042年、宇宙へと生活圏を広げた人類を統治する為に新機関の発足が宣言され、既存の国家を解体し、人類による一つの統一国家を作る事を理念としました。この理念には日本、イギリスなどの主要国の多くが賛同し、世界連合の一員として参加する中、第三次大戦に関わらなかった国々を中心とした反対勢力も少なからず存在していました。また、世界連合は外星系への移民計画も発表し、移民時代の幕開けを宣言した事も、反対勢力を生み出す要因となりました。世界連合発足と同時に火星は第二の地球、セカンドアースと名を変え、世界連合の行政府が置かれる事となりました。

■統一戦争

総暦2043年、国家統一政策に反対する勢力が世界連合に対して宣戦を布告。移民政策によって未来を担う人材を失う事を恐れた彼らは、打ち上げ施設への攻撃や、宇宙船開発の中核を担う企業への破壊活動を行いました。世界連合は編成途上だった治安維持軍を投入し、反対勢力の鎮圧を開始。この戦いの最中、四菱重工はMW (Mobile Weapon) と呼ばれる新たな兵器体系を生み出し、実戦データの収集を行いました。

■地球の閉鎖

総暦2051年、火星への予定数の移住を終えた世界連合は地球の放棄を決定。軍を撤退させ、軍事衛星による宙域封鎖を行いました。地上の宇宙開発関連施設は徹底的に破壊され、あらゆる資料も焼却処分されました。人の出入りは厳重に監視され、たとえ関係者であっても地球へと降り立つことは難しいと言われています。

■宇宙海賊の台頭

総暦2074年に外星系への移住が始まってから約10年。地球圏では星間輸送船を狙った海賊行為が頻発するようになります。貧しい星へと移住し、生活に困った者による犯行と思われる、その数は年々増加していく傾向にありました。世界連合は宇宙軍の増強を行うことで対処していましたが、急激な軍事拡張は移民計画によって疲弊していた財政状況を更に圧迫する結果となりました。

■星系国家の誕生

世界連合は海賊対策で手間取っている頃、その影響は遅く遠い外星系移民者へも広がっていました。財政悪化による移民計画の中止や、入植を終えた星への支援政策の打ち切りなどです。この事態に対し、各星系は総暦2123年に世界連合からの独立を宣言。UNITYやフェイミール星系統合体(以下統合体)といった多数の新国家が誕生する事となりました。

■軍拡競争の激化

独立によって世界連合の軍事力に頼ることが出来なくなった各星系は、独自の軍事力の整備に着手し始めます。特に統合体は有り余る資源を用いた急速な軍拡を進め、数だけで見るならば世界連合と並ぶまでに至りました。統合体はその軍事力を背景に周辺の中小星系を支配下に組み入れ、自国の脆弱な生活基盤の強化を図ると共に、生活圏の拡大に乗り出しました。これに危機感を抱いたUNITYは自国の広大な領地をカバーする為に陸戦用MWと防空用戦闘機の開発を進めると共に、カルド連邦、及びバッカード公国との間にイセリア同盟を締結。三国共同での統合体との軍拡競争へと突入していく事となります。

■新資源

総暦2150年、新たにアルクイリア星系が発見され、UNITY、統合体、カルド連邦の三国による入植が開始されました。事前調査では知的生命体の存在が疑われていた同星系ですが、接触も痕跡の発見も無いまま2年が過ぎ去りました。そして、総暦2152年。UNITYの調査団が先住民によるものと思われる遺跡を発見。調査の結果、アルクイリア星系には未知なる新資源が存在する事を確認しました。しかし、翌年の総暦2153年。統合体とカルド連邦で駐屯部隊同士の小競り合いが発生し、アルクイリア星系ではきな臭い空気が漂い始めます。イセリア同盟諸国は配備兵力の拡充を進めますが、それが手遅れであった事をすぐに知る事となりました。

■星間戦争の勃発

総暦2154年、統合体は周辺星域に宣戦を布告すると同時に侵攻を開始しました。これに対し、イセリア同盟各国は同盟憲章に則って参戦、人類初の星間戦争が勃発しました。宙賊対策に負われていた世界連合は中立を宣言し、戦争への不干渉を表明。イセリア同盟対統合体の戦いは同盟側の連盟不足もあり、当初は統合体有利に進められました。しかし、急速に拡大する戦線に統合体の攻勢限界は早くも限界を迎え、ラグレス宙域における反攻作戦以降は同盟側有利で展開されていく事となりました。戦争は16年続けられ、総暦2170年。同盟、統合体双方にとって決戦になると思われたレファード会戦で事件が起こります。突如として乱入した第三軍の艦隊によって両勢力の主力は壊滅。彼らは神の代行者を名乗り、世界の調和を乱す人類の抹殺を宣言しました。

■翼族戦争の勃発

総暦2170年のレファード会戦乱入に端を発する戦争は翼族戦争と呼ばれています。神の代行者を名乗るアルクイリア族(以下翼族)の姿が人類の伝承に登場する天使によく似た、有翼の種族だった事が由来です。彼らはアルクイリア星系に住んでいた先住民で、彼らの星を荒らし、殺し合いを続ける人類を神々の敵であると断定し、聖戦を始めたと告げました。運かに進んだテクノロジーによって作られた兵器群と未知の生命体「魔獣」の力に対抗する手段は人類に無く、瞬く間に支配領域の多くを制圧されていきました。UNITYはシエン星系への翼族の侵入を阻止すべく、宙域封鎖計画を実行。エルフィス等の異種族の力も借りたその計画はシエン星系と外界を空間的に遮断するという壮大な物でしたが、時既に遅く、多くの翼族の侵入を許してしまう事となりました。UNITYは善戦し、総暦2174年に翼族との休戦を締結しますが、首都陥落を始め、翼族との休戦にも反対する意見が多く、UNITYは内部から崩壊し大小多数の国家へと分裂する事となりました。一方、統合体を始めとする星系国家群は翼族の持つ強大な力に最期まで抗うことが出来ず、翼族に従属せられる末路を迎えました。一部の勢力が亡命政府を立ち上げ、ゲリラ活動を展開していますが状況は芳しくない模様です。世界連合は翼族という強大な危機を前に宙賊との一時休戦を打診。宙賊側もこれを受諾し、翼族に対する共同戦線を展開する事に同意しました。星間戦争に参戦していなかった事から国力的に余裕もあり、世界連合は翼族に対して互角の戦いを繰り広げ、今現在も戦争を継続中です。

■魔軍戦争の勃発

世界では翼族戦争が継続される中、翼族との休戦を成し遂げたシエン星系では新たな火種が燃り始めていました。たった一人の狂気が生んだそれは激しい憎しみの炎となって世界を焼き尽くそうとしています。総暦2175年、新興国家の一つが戦火に包まれ、一夜にして灰と化す事件が起こりました。それ以来、世界各地で未知の生命体が確認される事例が頻発し、人々は畏怖を込めて「魔物」と言う呼称を用いるようになりました。数か月後、一人の男が声明を発表します。男の名はハーデス=エクスデス。彼は、翼族とそれに味方する国家の抹殺を宣言し、自分こそが魔物達の王であると名乗りました。以来、彼らは「魔軍」と呼ばれ、意に背く者達の抹殺を開始しました。

人類は彼らに抗う者、彼らに従う者、或いは彼らを利用しようと言う者、或いは無関係を貫こうとする者に別れ、魔軍という脅威に対して結束することなく再び同族の血で大地を汚す事となりました。

■ 二大勢力の対立

UNITYの解体後、数多くの独立国家が誕生する事となりましたが、その中でも強大な勢力を持つのがラーナダルク王国を中心としたグリーンフィス条約機構、キルシュ公国を中心としたノーマレーン連邦、そして、イレイザー帝国を中心としたU.I.R(the Union of Iraser with Rune)です。魔軍に対し積極的に攻勢を仕掛けるラーナダルク王国に対し、イレイザー帝国は陰ながら支援を続け、キルシュ公国は表向き中立の姿勢を取っていました。ところがキルシュ公国による非人道的な政策や、魔軍に対する支援活動が発覚した事によって、イレイザー帝国はラーナダルク王国への支援を取り止めてでも、キルシュ公国との対決姿勢を強める路線へと方針を転換し始めます。事が公になってからのキルシュ公国は手段を選ばず、国境線への魔物の配備や艦隊を用いた威嚇を続け、この二大勢力の衝突は避けられないところまで来ていました。そんな折、ノーマレーン艦隊による惑星ティアへの侵略戦争を発端として、惑星ルーアにおいてもノーマレーン連邦とU.I.Rによる戦争が勃発する事となりました。

■ 終焉の黒

何時から存在するのか、どれだけの構成員がいるのか、と存在が謎に包まれた秘密結社です。遠い過去の時代から暗躍を続け、歴史に介入してきたと言われています。彼らの目的は明らかにされていませんが、世界の安定と調和を目指しているのではないかとされています。

■ ニュートラルの人名

ニュートラルの人名は正に千差万別であり、欧米人風のものから日本人風のものまで多岐に渡ります。国家統一政策によって数多くの国籍が交わる事となった結果、それらを混ぜ合わせたような人名を持つ者も少なくありません。この傾向は移住民に特に顕著ですが、地球圏では本来の国籍で纏まって形成された街が少なくない為、古来から続く命名法に則った人名が多くなる傾向にあります。

<ダルク>

■概要

総暦2152年、UNITYのウィザード計画の一環で生まれたニュートラルの亜種とも呼べる種族です。試験体として生み出されたウィザード達は高い能力を持ちましたが、精神的に不安定な個体が多く、戦争と言う極限状態に耐える事が出来るのは極僅かでした。ダルクはウィザード達から得られた研究成果を基に改良を加えられ、精神面での安定を保ちつつ、高い魔力制御能力の獲得に成功しています。容姿はやや細見で華奢な点を除けばニュートラルとさほど違いは無く、言われなければダルクだと気付かれる事は無いでしょう。しかし、体内に魔力を蓄える事が出来る為、魔力を扱える者には直ぐに露見します。

平均寿命

130歳程度(総暦2178年現在)

成人年齢

18歳(総暦2178年現在)

種族特性

○低速老化
成長スピードが常人の3分の2から2分の1程度となります

言語

トゥルー語

■ダルクの誕生

世界最初のダルクは母体から胎児を摘出し、遺伝子操作を加えた後に戻す、という手法によって生まれました。設定値を僅かに変えながら処置を施された赤子の数は5年間で20,000人にも上る、と言われていました。総暦2178年現在では遺伝子操作技術は失われていますが、ダルクとしての遺伝情報は子へと受け継がれる事が確認されており、現在も個体数は増え続けています。

■翼族戦争への投入

最初に生み出されたダルク達はウィザード計画の為に作られたコロニー都市で生活し、ウィザードと共に魔力制御技術の研究や兵士としての訓練を日夜続けていました。彼らは軍上層部の意向により、翼族戦争の勃発と同時にウィザード部隊の一員として最前線へと派遣される事となりました。魔導兵器等の新型装備を優先的に配備され、成功例のウィザードによる華々しい戦果が注目される一方で、失敗例のウィザードと比較してみても能力的に劣る数多くのダルクは苦戦を強いられ、人知れず若い命を散らしていきました。

■自然の摂理

魔軍戦争が勃発して間もなく、ニュートラル至上主義者による異種族排斥運動が叫ばれるようになりました。彼らの中にはダルクを自然ならざる者として見る者も多く、他の種族と同じように差別や迫害の対象となる事になりました。

■姿形

肌

白、黄色、褐色、黒など

髪

白色、淡褐色、赤褐色、黒色など

瞳

濃褐色、淡褐色、琥珀色、緑色、灰色などが多く、極まれに青色や青紫色、赤色

体系

平均身長は165cm程度で、
個体差が大きいのはニュートラルと同等です。
しかし、全般的に細見で、体格も華奢で肉付きは余り良くはありません。

■ダルクの人名

ダルクの人名はニュートラルと同等の命名法に則っています。

<エルフィス>

■概要

惑星ルーアで誕生したニュートラルに大変よく似た種族です。容姿はニュートラルとほとんど変わりませんが、彼らは皆不老であり、老化することなく死を迎えます。その為、他種族から見ると外見だけでは年齢を判断することが難しく思えますが、彼ら自身は独特の雰囲気を読み取って年齢を判断する事が可能なようです。かつて彼らは巨大な王国を作り上げ、「ハイ・エルフィス」と呼ばれるまでの存在でしたが、彼ら自身の慢心によって大きな災いを呼び寄せるに至ります。その後彼らは世界各地へと散り、部族単位で集落を作るようになりました。中にはかつての栄光を忘れられず、残された都市を再建して生活する一種の貴族も存在しています。エルフィスには定住地によって様々な呼び名があり、都市部に住む者達は「残影(ざんえい)の民」、森林や緑豊かな山々に住む者達は「深緑(しんりょく)の民」、険しい岩山に住む者達は「黒岩(こくがん)の民」、寒い地域に住む者達は「氷白(ひょうはく)の民」、海に面した地域に住む者達は「青浜(せいひん)の民」、砂漠に住む者達は「黄海(おうかい)の民」、平原に住む者達は「空原(くうげん)の民」と呼ばれています。彼らとニュートラルの最大の違いは魔導の力であり、体内に魔力回路を持たないニュートラルと違い、彼らは高度な魔術を行使する事が可能な素質を持っています。

平均寿命

200歳程度(総暦2178年現在)

成人年齢

20歳(総暦2178年現在)

種族特性

- 不老
老化による能力値修正が加わらなくなります
- 魔力視認
空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります

言語

下位ルーシェン語、上位ルーシェン語、エルフィス語

■姿形

肌

白色が多く、稀に褐色、黒色

髪

白色、淡褐色、赤褐色、薄青色、黒色

瞳

濃褐色、琥珀色、緑色、青色、黒色

体系

平均身長は170cm程度。
全体的に線が細く、貧相な体格をしています。
これは高度に発展し過ぎた魔術文明によって生活が豊かになり、肉体への負担が極度に失われた為と思われる。

■エルフィスの起源

エルフィス達の間では世界はセレナの神々によって生み出され、自分達もまた神々の創造物であると考えられています。知識も言葉も持たぬが故に名前も持たなかったデアロウアード(最も古き者)と呼ばれる者を祖とし、自分達はその子孫であるとする説が一般的です。彼らの子は神々から万物を操る魔術を授かり、古代王国時代の礎を築きあげたとされています。

■エルフィスの宗教観

彼らの起源についての考えからも判るとおり、エルフィスの多くは敬虔なセレナ教徒です。神々の存在は絶対であり、その存在を侵犯する者を決して許しはしません。彼らが他種族の神を信仰する事は稀ですが、その存在を否定する事も無く、セレナの神々と同列として扱っています。これは自分達はセレナの神々の子ではありますが、他種族の起源は別にあるという彼らの柔軟な考えによるものと思われる。

■古代王国時代

高度に発達した魔導文明が栄華を誇っていた時代。剣の国ルーシェンと兄妹国である魔術の国エリアという二つの王国が惑星ルーアにありました。惑星ルーアを平定し、死者の蘇生すらも可能とした彼らは星空の彼方へと目を向け始めます。魔力を蓄積し、増幅する魔力炉が建造され、ゲートの魔術を応用した超長距離を結ぶ転移門が開発されました。彼らはシェン星系内の数多の星を転移門で繋ぎ、それらに居住していた種族を配下として組み入れていきました。抗う者は強大な軍事力で叩き潰し、従う物には豊かな未来と王国の一員としての地位が約束されました。領土の拡大に合わせて増設されていた魔力炉が星系外への道を開くかと思われたその頃、事件は起きました。転移門を通じて突如として押し寄せた闇夜の使徒が王国の軍勢を蹴散らし、侵攻を始めたのです。彼らに襲われた街は破壊し尽くされ、逃げ遅れた者は一人残らず殺されました。闇夜の使徒が現れた星を見捨て、その星に通じる転移門を閉じる事で対処した彼らでしたが、事態がそれだけでは終わらない事に気付いていた者はほんの一握りでした。転移門を閉じたから数日間が経過した後、別の転移門で闇夜の使徒の目撃情報が中央へと届けられます。事態を重く見た重鎮達は研究機関に調査を命じ、抜本的な解決に乗り出すことにしました。解決までの時間稼ぎとして国民には避難命令を発令し、全転移門の封鎖を行うことが決定されました。この処置によって闇夜の使徒の流入は止まりましたが、閉じた転移門が再び開かれるのは時間の問題でした。時を同じくして研究機関は増えすぎた魔力炉が今回の事象の原因と断定し、余剰な魔力炉の停止、或いは破壊を提案します。しかし、増えすぎた魔力炉は既に惑星ルーア以上の数が他の星に建造され、それらを破壊しない事には事態の解決は見込めない状況でした。遂に転移門から溢れ出した闇夜の使徒が惑星ルーアの大地を染め上げる中、他星への魔力炉の破壊作戦が実行に移されます。志願者で構成された特務隊が各星に派遣され、闇夜の使徒と交戦したその多くが惑星ルーアの大地へと帰る事はありませんでした。それでも全魔力炉の破壊が成し遂げられ、夜明けが訪れたかのように闇夜の使徒はその姿を消していきました。戦いに勝利したものの王国を維持できるほどの力は既に残されておらず、民は各地へと離散。国王が王国の終焉を宣言すると共に、古代王国はその長い歴史に終止符を打ちました。

■ 残影の民

古代王国崩壊後に残された都市を再建し、生活している人々の総称。
古代王国における貴族階級であることが多く、それ以外は彼らを商売相手としていた商人達です。
惑星ルーアの各地には大災害による傷痕を多く残しながらも、ニュートラルにも劣らない近代的な都市が数多く存在します。
時の経過と共に住んでいるエルフィスの数は減少傾向にあります。
他の種族の流入が多く、活発な経済活動が日夜行われています。
食料や物資の多くは周辺地域の集落に依存していますが、
上記の理由もあり、都市部では大抵の物は手に入れることが出来ます。
衣服については都市部のエルフィスは上流階級の者が多い事もあり、
上質なもののや、華美な衣装を好む傾向にあります。

■ 深緑の民

森林や緑豊かな山々に住む者達の総称。
古代王国における林業関係者の末裔であり、材木や山で採れる薬草類の取引によって生計を立てています。
人里離れた地域に住んでいる事もあり、外界との交流を余り持たない彼らですが、
森で遭難してしまった者や、集落を訪れた者には最大限の礼を持って接します。
食事はキノコ類や菜食が中心ですが、狩りで得た獣の肉なども食します。
衣服は森での活動に適した素肌を覆い隠す厚手の服を好みますが、
集落内では逆に薄手の服が好まれる傾向にあるようです。

■ 黒岩の民

険しい山々に住む者達の総称。
古代王国において鉱山資源の発掘調査や活火山の監視を主な仕事としていた人々の末裔。
アーノンやグランツと共同で集落を作っている部族が多く、
技術的な検証や研究を主とするエルフィスは技術の実用化や、肉体的な労働の多くを彼らに頼っています。
食事は交易で仕入れた干し肉や缶詰など保存の効くものを主としている他は、
山で採れる植物を摂取しています。
洞窟内に集落を作る関係上、空調があまり行き届いておらず、生活環境はそれほど良いとは言えません。
採掘した資源を精錬する炉などもあり、暑苦しい空間が多い事から服装は自然と薄手のものを中心としたものになっています。
標高が高いところでは外界の気温が氷点下の場合も多々あり、大抵の集落では必要以上の防寒具を用意しています。

■ 氷白の民

大規模な魔導実験によって極寒の大地と化した地帯に住む者達の総称。
古代王国における研究機関関係者の末裔であり、現在は寒冷化した大地を温暖化する魔術の研究を進めています。
部族としては最大規模を誇り、魔導技術を駆使したドーム状都市に住んでいます。
ドーム内の温度は一定に保たれ、外界の冷気は通行口を除き、完全に遮断されています。
環境上、外界との接点がありません。食料は自給自足しており、
都市内に数多くの農業プラントを持ちます。
消費財の供給は自前の隊商によって賄い、定期的に付近の集落へと赴いています。
移動手段として魔法石を使った動力付きのソリが重宝され、隊商は優先的に配備されています。
丈の長いコートが防寒具として一般的で、保温効果を持つ魔法石と組み合わせて使用されます。

■ 青浜の民

海に面した地域に住む者達の総称。
古代王国における漁業関係者の末裔であり、海産物の取引によって生計を立てています。
ニュートラルと交流を持つようになってからは海洋資源の発掘調査にも協力するようになりました。
大きい声と荒い言葉遣いによって、粗野な印象を与えますが、実際には優しく親切な人々です。
食事は魚類が自然と多くなりますが、それ以外は都市部の食事とさほど変わりはありません。
種族や部族を問わず交易も活発に行われており、人の出入りは活発ですが、
住民の多くが早朝から漁に出ている為、朝方は休んでいる人が多く、集落が賑やかになるのは昼辺りからとなります。
寒い地方では冬になると漁も休みとなる為、春が訪れるまでは都市部と同様の生活リズムとなります。

■ 黄海の民

大規模な魔導実験によって砂漠化した地帯に住む者達の総称。
古代王国における研究機関関係者の末裔であり、現在は砂漠化した大地を緑化する魔術の研究を進めています。
部族としては氷白の民と並んで最大規模を誇り、魔導技術を駆使した近代的な都市に住んでいます。
食料は基本的に都市の農場プラントで生産された野菜や果物、動物の肉で賄っていますが、
グランツの行商人等との交易によって外界の食材を仕入れることもあります。
衣服については潜水服のような姿をした砂漠地帯行動用の特殊なスーツがあり、
魔法石の力によってスーツ内の温度を一定に保つことが出来ます。

■ 空原の民

平原に住む者達の総称。
古代王国における農業関係者や畜産関係者の末裔であり、収穫物の取引によって生計を立てています。
他の部族に比べると規模はそれほど大きくはありませんが、食料や織物の生産など他部族にとって重要な地位を占めています。
扱う食物や家畜は地域によって違いますが、暮らしぶりはどの集落も質素でそれ程多くの富を貯えてはいません。
旅人が泊まるような宿はありませんが、住人を訪ねれば誰一人として嫌な顔をせずに寝床を提供してくれることでしょう。
食事は自分達の集落で収穫された物の他には狩りで得た動物の肉等で賄っています。
交易を通じて食料を調達する事もありますが、基本的には消費財の補給が主な取引となります。

■ エルフィスから見た他種族

古代王国期の貴族階級から見ると他種族は平民、或いは下級市民という見方が根強く、
唯一グランツだけは当時エルフィス扱いだった事もあり、出来の悪い兄弟のように見えています。
しかし、古代王国という抛り所を失った今、エルフィス達の意識にも変化が訪れ始めている事も事実です。
近年の若いエルフィスの中には、かつて共に古代王国を支えた仲間として他種族を再評価している者も現れ始めているのです。
逆に一般階級から見ると他種族は同じ国家に属する同胞として同列に扱っており、貴族階級のように特異な感情を持っている事は稀だったようです。

■ニュートラルとの出会い

総暦2106年、シェン星系へと訪れたニュートラルの移民船団をグランツ達が招き入れようとしている事を知ったエルフィス達は、その行為を止めるべくグランツの集落へと使者を送りました。
集落には既に他の種族の使者達も集まっていますが、反対意見を述べたのはエルフィスのみ。
孤立している事を悟ったエルフィスは何も言わずに身を引きましたが、ニュートラル達が地上に降り立った後、かつて支配者として君臨していた者の責務として謁見を申し入れました。
既にニュートラルとグランツ間で盟約が交わされている事は周知の事実でしたが、グランツの通訳の下、互いの生活圏や利権について協議を重ね、エルフィスは独自の協定を結ぶこととなりました。
エルフィスの意見や利権、横暴を多分に尊重したその協定にグランツは抗議しましたが、ニュートラルはそんなグランツ達に感謝の意を示しながらも協定を締結しました。

「我々には既に信頼するに足る盟友がいる。
我々に住む場所を与えてくれただけでなく、我々の為に怒り、悲しんでくれる盟友だ」

これは、ニュートラル側の代表がグランツ達に対して述べた言葉だと言われています。
この協定は基本的には集落周辺におけるエルフィス達の権益確保と、エルフィスへのニュートラルの不干渉を定めたものですが、ニュートラルから一点だけ盛り込まれた条文があります。
それは、エルフィスによるグランツの承認…エルフィスの一部族ではなく、別種の種族である事を認めさせるものでした。
エルフィスとグランツの関係を聞いたニュートラル側が、今回の協定で唯一盛り込んでほしいと提案した条文でした。

■星間戦争との関わり

星間戦争が始まり、一時はシェン星系にも戦火が及ぶこともありましたが、基本的にニュートラル達の争いとして不干渉を貫き、一部の奇様な者を除いては積極的に関わる事はありませんでした。

■翼族戦争との関わり

当初は不干渉を貫く予定でしたが、若い層を中心に、義勇兵として参戦する者が続出。
最終的には魔導技術による技術支援を申し出ています。

■魔軍戦争との関わり

魔軍、及びそれに加担する者達によって標的とされたエルフィスは初戦から参戦。
ニュートラルの国家と合流した者は少ないですが、魔軍に対して独自の作戦行動を展開しています。
しかし、エルフィスの中にはかつての栄光が捨てられず、魔軍側に内通している者も少なくありません。
この為、エルフィスはここに至って初の内戦を経験する事となりました。

■ティア侵略戦争との関わり

一部の冒険者や傭兵を除き、この動乱へと関わる者は皆無です。
彼らは持てる力を全力で魔軍へと当てており、人類同士のいざこざに介入する余力を持っていません。

■エルフィスの人名

エルフィスの人名は"ファーストネーム=ファミリーネーム"か"ファーストネーム=部族名=ファミリーネーム"が一般的です。
他種族と結婚した場合においても自らのファミリーネームを尊重する傾向があり、これは彼らにとってのファミリーネームが古代王国期における貴族としての格を証明するものだからだと思われます。
ニュートラルで言うところの欧米風の名前が多く、極稀に変わった名前のエルフィスも居るようですが限りなく少数派です。

<グランツ>

■概要

惑星ルーアで誕生したニュートラルに似た種族です。
容姿はニュートラルとほとんど変わりませんが、子供のような幼い外見のまま老化することなく死を迎えます。
これはエルフィスの持つ不老の遺伝子特性が変化したものであると考えられており、
古代王国期にはエルフィスとして生活していましたが、王国の崩壊と共にグランツとして分離、独立していきました。
また、エルフィスが魔術の扱いに長けているのに対し、グランツはニュートラルと同じように科学と技術に長けた種族である事も、
両者を別けることになった要因であるとも言われています。
王国崩壊後の彼らは世界を旅して生活し、各地の特産品を売買することで生計を立てています。
また、数は少ないものの定住している部族も存在しています。
彼らは農耕を主としながら手先の器用さを生かした細工物を製作することで、旅をしている部族から生活物資を補って生活しています。
中には持ち前の技術力を生かし、武器の製作を主としている部族もあるようです。

平均寿命

100歳程度(総暦2178年現在)

成人年齢

15歳(総暦2178年現在)

種族特性

○特になし

言語

下位ルーシェン語、上位ルーシェン語、グランツ語

■姿形

肌

白色、黄色、褐色

髪

白色、淡褐色、黒色

瞳

濃褐色、淡褐色、琥珀色、緑色、青色など

体系

平均身長は100cm程度。
大きい者でも120cmを超える事は稀です。
体格は一見細見に見えますが、引き締まった良質な筋肉を持ち、
身長差を抜きにすればそれほど貧弱ではありません。

■グランツの起源

元はエルフィスの一種と考えられていたグランツ達の起源は、
エルフィスと同様にデアロウアード(最も古き者)と呼ばれる者を祖としています。
グランツ達の考えでは彼らは四人の子を儲け、
その内二人がエルフィス、別の二人がグランツとなったと言われています。
エルフィス達に比べて魔術の素質が劣った彼らに水の神ウォルタークは技術を授け、
それを誇りとして生きるように告げられたと伝えられています。

■グランツの宗教観

エルフィス達がそうであるようにグランツ達もまた敬虔なセレナ教徒です。
彼らは特に水の神ウォルタークや炎の神フォモス、闇の神ルーアに対する信仰が強く、
これらの神殿は彼らの主導で建てられています。
しかし、彼らにとって神々は大切ではあるものの絶対の存在ではなく、
彼らが最も重要視するものは他者との絆です。
劣等民というレッテルを張られ、古代王国時代を日陰者として過ごしてきた彼らにとって、
生活を支え、勇気と自信を与えてくれた他者という存在こそが最も大切にすべきものであると思ったからです。

■高度な技術力

魔術適正の低い彼らは古代王国において劣等民としてのレッテルを貼られ、
エルフィスの恥とまで言われました。
(この経緯がレア・エルフィスとエルフィスという二つの呼称を生む要因となったとも言われています)
グランツ達は結束し、持ち前の器用さを生かした職人ギルドを発足します。
これは日々の生活で用いる道具や、乗り物と言った機械類を生み出し、技術の蓄積を目的とした組織でした。
このギルドは日常的に魔術を用いない…すなわちエルフィスを除いた古代王国の民達に受け入れられ、
ギルドの基盤を固めていきました。
エルフィスとグランツは互いに競い合い、エルフィスが魔力を用いた動力機関を作り出せば、
水力や蒸気を用いた動力機関を作り上げ、エルフィスが空を飛ぶための魔導器を作り出せば、
飛行船を生み出しました。
拳銃の果てには、エルフィスが星々を渡り歩くために作り出した転移門に対抗して、
彼らは宇宙船すらも作り出して見せたのです。
この宇宙船は古代王国時代末期の魔力炉破壊作戦において、使用する事の出来ない転移門に代わって活躍する事となりました。

■古代王国の終焉

古代王国が滅びた後、彼らは自らをグランツ(職人ギルド発足者の名であると言われています)と名乗り、
エルフィスと完全に決別する道を歩み始めます。
その後は交易者として各地を転々とする流浪の民と、
ギルドで蓄積した技術を後世に伝えるために定住する安住の民の二つに分かれていくことになります。

■ニュートラルとの出会い

総暦2105年、安住の民が所有する天文台が群を成して移動する未知の光点を発見します。
これを他種族の宇宙船だと確信した彼らは残されていた数少ない宇宙船を動員し、
未知の光点へと使者を送り出すことにしました。
腕に覚えのある者を募り、技師と共に飛び立った彼らは総暦2106年、ニュートラルの移民船団と接触します。
互いに意志疎通も行えない状況下ではありましたが、図や身振り手振りを駆使した会話から、

グランツ側の船長はニュートラル達が住処を求めているものと判断。彼らを惑星ルーアへと導き、自分達の集落へと招きました。しかし、移民船団の抱える移住民は3,000万人を超え、受け入れ先として提案されたグラーセルの里は人口僅か30,000人足らずの小さな町で、莫大な移民を全てこの町だけで抱える事など到底不可能でした。そこで、彼らは地上の受け入れ態勢が整うまでの軌道プラットフォームの建設を提案しました。ニュートラル側の設備があれば移民船を改修したプラットフォームの建設は容易だと判断しての提案でした。ニュートラル側が審議に移る中、グランツ達は受け入れ態勢の整備に早々に取り掛かりました。彼らはまず建設計画の策定を始め、グラーセルの里では地理的な事情も踏まえて3,000万人を受け入れる事は不可能だと判断しました。そこで、闇夜の使徒との戦いによって廃墟と化し、放棄されていたセレナイールという町を復興し、ニュートラル達の街を作り上げる事を計画しました。即座に世界各地に散っていった部族がセレナイールへと呼ばれ、瓦礫の撤去や整地が開始されました。この一大事業は瞬く間に他の種族の知るところとなり、グラーセルの里へと使者が送られてきました。あるエルフィスの使者は作業の即刻中止を勧告し、招かざる来訪者の追放を迫りました。あるロイロイの使者はセレナイール周辺は戦によって草木も育たぬ不毛の大地、それでは不便であろう、と植林の協力を申し出ました。あるフェルトの使者は長老達に任せたら彩に欠ける、と花を植えたいと申し出ました。あるアーノンの使者は街の復興には大量の物資が必要であろう、と必要物資の援助を申し出ました。最後にリザードマンの使者が肉体労働はグランツには危険である、と労働力の提供を申し出ました。全ての使者が要件を伝えるころにはエルフィスの使者の姿はどこにも見えなくなっていました。

■ 盟約

数多くの助けもあり、セレナイールの復興は無事に終わりました。軌道プラットフォームで生活していたニュートラル達が徐々に移住を始め、最初は見慣れぬ土地、見慣れぬ人々の姿に恐る恐るといった様子だった彼らも、迎え入れてくれる人々の温かみに触れるにつれて不安は安心へと変化していくこととなります。この件に関してグランツやその他の種族からニュートラルへの見返りの要求は一切なく、彼らは一仕事を終えると共に各々の故郷へと帰っていききました。このセレナイールの街が後のUNITYの首都であるセレスティナになり、ニュートラルと他種族を繋ぐ絆の証となったのは有名な話です。これを切っ掛けとしてニュートラルとグランツの間に互いの危機には協力して挑む約束が交わされ、後の盟約の基になると同時に他の種族へと浸透していくこととなります。

■ 終焉の黒との関わり

何時頃からの詳細は明らかになってはいませんが、移住民を通してグランツは終焉の黒へと深く関わることになったと言われています。特にグラーセルの里は拠点の一つとして魔軍に加担する者の手によって粛清され、民が虐殺される事件が起きています。グランツはニュートラル社会に深く溶け込み、ニュートラルと他種族をつなぐ架け橋として奔走していました。その事も、彼らがニュートラル由来の秘密結社と何らかの関わりを持っていても何ら不思議はありません。

■ 技術者として

グランツはシェン星系に住む種族の中で最も技術力に優れ、その能力はニュートラルに勝るとも劣りません。星間戦争、翼族戦争を通して数多くのグランツがUNITYの技師として名を連ね、兵器開発に貢献しました。特にグラーセルの里出身の技術者はUNITYでも重要とされるプロジェクトを任せられ、その技術力は高く評価されていました。翼族戦争終結後、魔軍に加担する者によってグラーセルの里は襲撃され、民は一人残らず虐殺され、町は灰と化してしまいます。それでも、グランツ達はニュートラルへの協力を止めず、魔軍戦争においても盟友として最前線で戦い続けています。

■ ティア侵略戦争との関わり

UNITY解体後、ティア政府やその他の国家に所属した者も多く、そういった者達は今回の動乱にも積極的に関わっています。しかし、国家に属さないグランツ達はエルフィスと同じように魔軍への対処で精一杯と言う状況です。

■ グランツの人名

基本的には"ファーストネーム=部族名"というようにファミリーネームを持ちません。しかし、他種族と結婚した際には相手のファミリーネーム、或いは部族名をミドルネームとして名乗る習慣があります。また、同種族間で他部族の者と結婚した場合には夫婦の協議の上で名乗る部族名を決定します。ファーストネームについては男女の区別は無く、響きの良さを重視する傾向にあります。

≪ 時間の概念 ≫

総経歴2042年、生活環境の変化に伴い、世界連合によって1年を360日間、1ヶ月を30日間と定められました。1日の時間は24時間で、現在と違いはありません。

≪ 言語 ≫

トゥルー語

人類が主に使用している言語です。
人類が地球圏にいた時から使用され、
他星系に移住した後も多少の訛りは存在するものの共通語として使用され続けています。

オルディバウム語

トゥルー語から変化した言語で、オルディバウム公国で使用されています。
一種の方言であり、ある程度はトゥルー語でのコミュニケーションが可能です。

下位ルーシェン語

古代王国期から異人種族の間で使用されている共通的な言語です。
簡素な文法で構成され、どのような種族であれ用いる事が出来るよう工夫されています。

上位ルーシェン語

古代王国期に高い地位に就いていた者達の間で使用されていた言語。
単語・文法の用法が多岐に渡り、読解が複雑な言語となっています。
その為、比較的重要な局面において多用されました。

エルフィス語

エルフィスやグランツが主に使用している言語です。
上位ルーシェン語を基に簡略化された言語となっており、
上位ルーシェン語を習得する際の基礎知識として用いられることもあります。

アーノン語

アーノンが主に使用している言語です。

ティウス語

フェルト、ロイロイ等の惑星ティウスで生活していた種族が主に使用している言語です。

アルマチュア語

アルマチュアが主に使用している言語です。
発音が難しく、幼少時から用いていない限りは習得にかなりの根気が必要です。

カテドール語

惑星カテドリアで使用されている言語で、主にカテドールの他、カルド星系の実質の共通語となっています。
一つの自称に対して複数の表現があり、言葉のニュアンスを正確に掴むには一定の習熟が必要となります。

ルマン語

惑星ルマンで使用されている言語で、主にルマンが使用しています。
近年はカテドール語を多用するようになった為、ルマン語を話せる人口は減少傾向にあります。

ドルフ語

惑星ドルフィットで使用されている言語で、主にドルフが使用しています。
近年はカテドール語を多用するようになった為、ドルフ語を話せる人口は減少傾向にあります。

フェイミール語

フェイミール星系で使用されている言語で、主にフェイミーリアが使用しています。

アルクィリア語

アルクィリア星系で使用されている言語で、主にアルクトウルスが使用しています。

電語

電族が主に使用している言語です。
文字は存在せず、会話だけに使われる言語となっています。

≪ 貨幣 ≫

UNITYをはじめとしたイセリア同盟諸国ではリアルやレア、メタルと呼ばれる貨幣が用いられています。
リアルは1リアル硬貨を最小単位として、5リアル硬貨、10リアル紙幣、50リアル紙幣、100リアル紙幣が発行されています。
レアは1レア硬貨を最小単位として、10レア硬貨、20レア硬貨、100レア紙幣、500レア紙幣、1000レア紙幣が発行されています。
メタルは1メタル硬貨を最小単位として、5メタル、10メタル硬貨、20メタル紙幣、50メタル紙幣、100メタル紙幣、200メタル紙幣が発行されています。
フェイミール星系統合体ではルーブル、世界連合では円やドル、ユーロ等が併用されており、
交換レートは「100円=1ドル=1ユーロ=50ルーブル=10リアル=20メタル=500レア」程度となっています。
ニュートラル以外の種族との取引に関してはUNITYの働き掛けによってリアルが浸透しており、
ルーシェン王国期から使用されていた金貨、銀貨を置き換えるまでに至っています。
金貨1枚が銀貨5枚分の価値を持ち、銀貨1枚は20リアル程度の価値を持ちます。

《星系》

＜太陽系＞

■概要

ニュートラル発祥の地。
8個の主要な惑星を持ちますが、植民されている惑星は極僅かです。
地球は重度の環境破壊によって既に居住には適さない星と成り果てています。
セカンドアースと名を変えた火星を本拠地とする世界連合によって統治され、
同星系内には歴史ある企業の多くが本社を構えています。

＜シェン星系＞

■概要

人類最大規模の植民惑星を持つ星系。
また、非常に多くの異種族を抱える星系でもあり、
他星系に比べてやや複雑な人種問題を抱えています。

＜ラザン星系＞

■概要

シェン星系とフェイミール星系、アルクィリア星系を繋ぐ小さな星系。
資源には乏しいものの交通の要所として整備され、
数多くの船がこの星系を経由して他星系へと渡っていきます。

＜ラグレス星系＞

■概要

シェン星系とラザン星系、カルディアーナ星系を繋ぐ小さな星系。
巨大な恒星と、小さな植民惑星を幾つか持つだけの星系で、
資源にも恵まれていない為、戦略上さほど重要な宙域ではありません。
しかし、UNITYと同盟国を結ぶ補給路となる事から、
UNITYでは同星系を重要視し、数多くの防衛戦力を駐留させていました。

＜アリア星系＞

■概要

小さな恒星と多数の資源惑星、隕石群で構成される星系。
偏った環境の惑星が多く、植民には適さない星ばかりですが、
UNITYの軍事基地や企業の施設が多数建設され、
ある種の実験場として活用されています。

＜パッカード星系＞

■概要

資源惑星を複数抱える小さな星系。
自然環境が厳しく、植民には適さない星ばかりで構成されています。
完全に生活出来ない訳ではない為、
極少数ですがパッカード公国の食料供給を支える為に、
比較的穏やかな環境の惑星で農業を営む人々も存在しています。

＜カルディアーナ星系＞

■概要

二つの恒星、三つの植民惑星で恒星された星系。
同星系で生活する異種族はシェン星系に次いで多く、
ニュートラルが入植する以前から結束し、独自の文化を形成していました。

＜フェイミール星系＞

■概要

植民惑星が少ない代わりに、豊富な資源惑星を持つ星系。
フェイミール星系統合体の抱える人口に対して、
植民惑星の数が明らかに足りておらず、劣悪な生活環境が社会問題となっていました。

＜アルクィリア星系＞

■概要

アルクィリア発祥の地。
植民に適した4つの惑星を持ち、
技術革新に繋がると目される新資源が発見された事から、
各星系政府が競うように入植を始めました。

≪宗教≫

<セレナ教>

エルフィス達の間で古代王国時代から信仰され、多神教で8人の神々が存在します。シエン星系の各地に各々の神に由来する神殿が設置され、教団の拠点となっています。

■光の神シエン

象徴

秩序

シンボル

太陽

■闇の神ルーア

象徴

記憶と死

シンボル

二つの衛星を持つ惑星

■炎の神フォモス

象徴

戦と生命

シンボル

剣

■水の神ウォルターク

象徴

知識

シンボル

涙滴状の水

■緑の神クリサリー

象徴

自然と健康

シンボル

葉

■大地の神ファリーナ

象徴

豊かさ

シンボル

稲穂

■空の神フェイ

象徴

自由

シンボル

翼

■平和の神リュベル

象徴

愛と平和

シンボル

特になし

<ファリド教>

翼族戦争あたりからニュートラルの間で信仰され始めた新興宗教。ニュートラル至上主義を唱え、ニュートラルによる全世界の支配を掲げています。翼族戦争後はアルクイリア族を筆頭に他種族を劣等民族、或いは悪魔の手先であるとし、UNITY崩壊後に発足したノーマレーン連邦での羽狩り制度制定の切っ掛けとなりました。ノーマレーン連邦内各地に教会が設けられ、翼族によって家族を失った者を中心に相当数の信者が存在しています。異端審問団や教会騎士団など独自の軍事組織を抱え、ノーマレーン連邦の政治機構に対しても大きな発言権を持ちます。

≪組織≫

＜魔導協会＞

■概要

古くから続く歴史を持ち、魔導士の間では有名な組織。かつては世界中に支部を持ち、魔導士達の動向に目を光らせていたものの、宇宙への移住を契機に、徐々に力を失い、かつて程の勢いは残ってはいません。間接魔導の伝播と研究に日夜取り組み、魔力絡みの事件があれば人知れず解決する為に配下の魔導士を派遣したりします。やや手段を選ばない独善的な部分があり、一部の魔導士と衝突する事も多く、魔導協会に属さないフリーの、或いは第三勢力に属す魔導士も少なくありません。昔は魔導士による独自のコミュニティを形成してない国家や政府機関と癒着している時期もありましたが、科学と技術が大幅に発展した今においてはそのような事例も珍しく、表舞台に姿を現す事は極めて稀だと言えるでしょう。

本部

地球　フリテン島　ロンドン(総暦2042年まで)
惑星セカンドアース　キンメリア大陸　ニューロンドン(総暦2042年以降)

発足時期

不明

＜傭兵協会＞

■概要

統一戦争の勃発に合わせて世界連合が設立した組織。傭兵達の効率的な戦力化と管理を担い、能力に応じた任務の斡旋と規約違反を犯した者(傭兵、依頼者問わず)への制裁を受け持ちます。人類の生活圏が広がるにつれ傭兵協会も拡大していき、主要都市には各国家の管理の下、支部が置かれています。基本的に傭兵は傭兵協会へと登録し、IDを発行される形となりますが、管理される事を嫌い、傭兵協会には登録せずに規約に縛られない自由な傭兵稼業に身を投じる者もいます。そういった輩は信頼性に欠ける為、正規のクライアントからは敬遠される傾向にありますが、懐事情に余裕が無い者や、非合法な行いに手を染めた為に傭兵協会を頼れない者などに需要があります。

本部

惑星セカンドアース　キンメリア大陸　ニューロンドン

発足時期

総暦2043年

＜アカデミー＞

■概要

シエン星系へと移住した魔導士がエルフィスやロイロイとの交流を通じて設立した組織です。魔術や間接魔導、魔導技術の研究と発展を目的とする他、それらの伝播と教育を目的とした学院としての機能を持ちます。組織内の機密保持と、規律維持の為に私設部隊が存在し、戦士としての訓練を積んだ優秀な魔術士達で構成されています。

本部

惑星ルーア　ラージェスト大陸　セレスティナ(総暦2171年まで)
惑星ルーア　浮遊都市アルス(総暦2176年以降)

発足時期

総暦2122年

＜ハンターギルド＞

■概要

翼族戦争時、翼族によって放たれた魔獣の駆除を目的として設立された組織です。傭兵協会の下部組織に位置し、傭兵達の中でも人外の相手との戦闘に慣れた熟練者で構成されています。出される依頼も魔獣や魔物絡みの物が多く、報酬と共に危険度も高い傾向にあります。

本部

惑星ルーア　ラージェスト大陸　セレーナ

発足時期

総暦2173年

<冒険者ギルド>

■概要

UNITYの制定した冒険者制度によって設立された組織です。
傭兵協会とアカデミーの共同出資で運営されており、傭兵や魔術師と冒険者を兼業している者も数多くいます。
冒険者を名乗るだけながら誰でも出来ますが、冒険者ギルド公認の正規冒険者となる為にはギルドから出される様々な試験課題に合格する必要があります。その選定基準は大変厳しいものとなっています。
その試験に合格できた者だけが冒険者ギルドからIDを発行され、冒険者としての地位を保障される事になります。
不正規冒険者であっても評価されるに足る功績を上げたものは冒険者ギルドへ推薦される事もあり、そういった者は比較的楽に正規冒険者としての資格を手に入れられる傾向にあります。

本部

惑星ルーア ラージュエスト大陸 セレスティナ(総暦2171年まで)
惑星ルーア ラージュエスト大陸 ルーモス(総暦2173年以降)

発足時期

総暦2125年

<盗賊ギルド>

■概要

冒険者ギルドの下部組織として設立された遺跡探索のエキスパート養成機関です。
遺跡探索に必要な各種技能の教育を担うと同時に、非公式ながら各種諜報活動に用いる工作員の養成、派遣を行っています。
その為、盗賊ギルドには種類を問わず様々な情報が集まる傾向にあり、見合った情報量さえ払えば、それらの情報を入手する事が出来ます。
冒険者ギルドでは出来ないような非合法的な依頼もある程度は請け負っており、それらの構成員への斡旋も行っています。
ただし、犯罪者以外の殺人や人身売買などは請け負っておらず、それらの行為に対しては全力を挙げて対処を試みます。
また、暗殺者ギルドとは敵対関係にあり、組織の全容解明に力を入れています。

本部

惑星ルーア ラージュエスト大陸 セレスティナ(総暦2171年まで)
惑星ルーア ラージュエスト大陸 ルーモス(総暦2173年以降)

発足時期

総暦2125年

<暗殺者ギルド>

■概要

報酬次第ではどのような殺人も請け負う組織として、存在が噂されています。
その存在を明確に肯定しているのは盗賊ギルドのみですが、遥かな昔から不可解な死を遂げた者は数知れず、終焉の黒と並んでその存在は謎に包まれています。

本部

不明

発足時期

不明

<終焉の黒>

■概要

設立時期、目的、規模…その存在全てが謎に包まれた秘密結社。
遥か昔から人類の行く末を案じ、介入を繰り返してきたと言われています。
人類の為となるならば手段を選ばず、大を救うためならば小を犠牲とする事を躊躇いません。
しかし、構成員の中にはその小を救うために行動している者も居り、決して一枚岩と言える組織ではない事が確認されています。

本部

不明

発足時期

不明

《企業》

＜三菱グループ＞

■概要

旧日本国時代から続く財閥系企業。
大小多数のグループ企業によってあらゆる分野をカバーし、
世界連合の他、UNITYへの兵器開発、供給を担っています。
MWと呼ばれる兵器体系を確立した事でも知られ、
数々の傑作機を生み出しています。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 新東京
創業
総暦1873年
解散
-

■主なグループ企業

三菱重工 三菱商事 三菱銀行 三菱科学 三菱自動車工業 三菱製鋼 三菱製紙 三菱倉庫 三菱電機 三菱地所 三菱造船

＜中井グループ＞

■概要

旧日本国時代から続く財閥系企業。
造船業を主力とし、世界各国の政府向け、
或いは企業向けの艦船建造、及びそれに付随する施設の建設を引き受けています。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 新東京
創業
総暦1673年
解散
-

■主なグループ企業

中井造船 中井工業 中井銀行 中井化学工業 中井精機工業 中井電機 中井倉庫 中井物産 中井不動産 新日本製鋼所 中井自動車

＜東友グループ＞

■概要

旧日本国時代から続く財閥系企業。
以前は重化学工業を中心とした企業でしたが、
現在は金融面に力を入れており、
当時の名残はグループ企業に残すのみとなっています。
東友製の兵器等は少なくなりましたが、
構成部品の製造や組立に関わっている事は少なくありません。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 新大阪
創業
総暦1662年
解散
-

■主なグループ企業

東友銀行 東友金属工業 東友化学 東友商事 東友電気工業 東友倉庫 東友物産 東友不動産 東友重機械工業 東友製薬

＜山崎グループ＞

■概要

旧日本国時代から続く財閥系企業。
三菱重工とはライバル関係にあり、
世界連合やUNITY向けの兵器開発においては主力機争いを繰り広げています。
近年では松山電工と協力する事が多く、他者に劣る電子機器類の開発を委託しています。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 新大阪
創業
総暦1878年
解散
-

■主なグループ企業

山崎重工 山崎製鉄 山崎汽船

<大竹製作所>

■概要

旧日本国時代から続く企業。
情報通信や電子機器類、自動車、鉄道など様々な分野を手掛けています。
三菱重工と協力関係にあり、主に部品提供などの裏方役に徹しています。
そういう事もあり、軍需産業としてはあまり表に出てくることはありませんが、
民間に出回る電化製品等の類では大竹製作所の名前を見かける機会はとて多いでしょう。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 新大竹

創業 総暦1908年

解散 -

<北見重工>

■概要

旧日本国時代から続く企業。
かつて、小島飛行機として各種戦闘機の開発を行っていた歴史を持ち、
航空分野において高い技術力を発揮しています。
UNITY向けの主力機開発競争ではミルスイークやハルフィールドを手掛け、
他社を圧倒しています。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 新東京

創業 総暦1917年

解散 -

<松山電工>

■概要

旧日本国時代から続く企業。
他社製兵器の電子部品類を開発、製造している事が多く、
軍需産業としてはあまり表に出てくることはありませんが、
民間に出回る電化製品等の類では松山電工の名前を見かける機会はとて多いでしょう。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 新大阪

創業 総暦1933年

解散 -

<木田技研工業>

■概要

旧日本国時代から続く企業。
車両、及びロボット分野において高い技術力を発揮し、
自動二輪を中心とした多種の車両や都市防衛用カードメカを開発しています。
他社の下請けとなる事も多く、大竹製作所と同じく表舞台で目立つ事は少ない企業であると言えるでしょう。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 新東京

創業 総暦1946年

解散 -

<植草技術研究所>

■概要

旧日本国時代から続く企業。
表向きは独自OSの開発や脳波の利用研究などを行うベンチャー企業となっていますが、
その実態は魔力について研究を進める旧日本政府の政府機関でした。
その経験からUNITYで発案されたウィザード計画や魔導兵器開発に関わる事になり、
両計画における中心的役割を果たしました。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 新札幌

創業 総暦2002年

解散 -

<アルシェイド・インダストリー>

■概要

主に銃火器やそれらに使用する弾薬の開発、製造を担う軍需企業。
UNITYを主な取引相手とし、同国で開発された兵器の多くに同社の武装が搭載されています。
火砲の開発も行っていますが、ライメルのシェアを奪う程には至っていません。

本社 惑星ルーア ラージュエスト大陸 セレスティナ
創業 総暦2123年
解散 -

<ライメル>

■概要

戦闘車両やトーチカ等に搭載する火砲の開発、製造を担う軍需企業。
長い歴史を持ち、世界一の信頼と実績を誇ります。
各国に支社と生産工場を持ち、火砲においては圧倒的なシェアを誇ります。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 デュッセルドルフ
創業 総暦1889年
解散 -

<セリティウス・テクノロジー>

■概要

光学兵器を取り扱う先進的な軍需企業。
個人用の携帯サイズから戦艦用の大型サイズまで取扱い、
UNITYにおいて光学兵器分野では同社の独占状態となっています。
企業規模はそれ程大きく無いものの、着々と力を付けている優良企業です。

本社 惑星ルーア ラージュエスト大陸 セレスティナ
創業 総暦2110年
解散 -

<MEG>

■概要

旧ロシア系の航空機会社。
安価ながら機動性に優れる戦闘機を開発し、
世界的な知名度を誇ります。
近年は有力な競合他社が増えたことにより衰退気味にありますが、
フェイミール星系統合体の主力機開発競争においては見事、勝利を勝ち取りました。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 モスクワ
創業 総暦1939年
解散 -

<ロナウド・マクラウド>

■概要

旧アメリカ系の航空機会社。
高価ながら高性能の戦闘機を多数開発し、
かつては多大な力を持っていました。
第三次大戦の勃発と共に技術力や生産拠点の多くを失い、
一時は他社への併合も噂された程でした。
その後の宇宙開発ブームによって再び力を取り戻し、
現在では空戦型MW開発にも着手する等、着々と力を取り戻しつつあります。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 ニューヨーク
創業 総暦1995年
解散 -

<グローバルアームズ>

■概要

ファミリー星系統合体に本社を置く軍需企業。
他国兵器のライセンス生産や、
ファミリー兵器工場と共同での兵器開発も行っており、
比較的高い技術力を保持しています。
自社兵器の一般販売はしていない為、現状において国際的な競争力は皆無と言えるでしょう。

本社 居住惑星FR-01 エリアC-01

創業 総暦2123年

解散 -

<A&C>

■概要

カルド連邦に本社を置く企業。
カテドール、ルマン、ドルフの三種族共同で起業し、
カルド連邦内のあらゆる事業に手を出しています。
同国の兵器開発、生産も当社が担当し、
彼らの工場で作られた製品は品質が高い事が有名です。

本社 惑星カテドリア・オービットⅢ セントヤーク

創業 総暦2120年

解散 -

<アーンヴィル・インターナショナル>

■概要

バッカード公国の出資で作られた国有企業。
同国の兵器開発の中核を担い、
歩兵用の小火器類や車両、MW、果ては戦艦まで開発しています。
イセリア同盟締結後はUNITYの兵器をライセンス生産する事が多くなっていますが、
独自MWの開発など技術開発は進められています。

本社 惑星バッカード 軌道ステーションPS-01

創業 総暦2110年

解散 -

<ルーナ>

■概要

UNITYの元技師ヘレナ＝ルーナが社長を務める新興企業。
宇宙軍向けMWの製造を通じて技術を蓄積し、
翼族戦争終結後には全環境対応型の汎用MW「バズラーター」を開発しました。
同機で一躍有名となった同社は、シエン星系におけるその後のMW開発に多大な影響を与える事となりました。

本社 惑星ルーア ラージェスト大陸 セレスティナ

創業 総暦2165年

解散 -

<フィーユ>

■概要

個人用の小火器から、MW、戦艦など幅広く手掛ける軍需企業。
UNITYにおける主力機争いにおいては後塵を拝するものの、
歩兵用火器や民間向けの販売実績については上々の業績を収めています。
翼族戦争後の新型MW開発においてルーナ社にやや出遅れたものの、
特化された性能を持つ二機のMW「アタッカー」と「ディフェンダー」を発表し、注目を集めました。

本社 惑星ルーア ラージェスト大陸 セレスティナ

創業 総暦2125年

解散 -

<フーロン>

■概要

食糧の生産、管理、供給を担う巨大企業。
世界各地に設置された農業プラントで生産された食糧は、同社の倉庫へと一度保管され、そこから必要とする地域へと分配されます。同社ではこれらの迅速な輸送手段を維持する為、独自の輸送艦を開発、所有し、警護する為に必要な戦力を保持しています。

本社

惑星セカンドアース キンメリア大陸 ニューヨーク

創業

総暦2072年

解散

-

<アーマメント・システムズ>

■概要

高価である代わりに高性能な機体を開発する軍需企業。
軍での採用例も多く、特にティア政府には多数の機体を納入しています。MW開発においてはスワイプ・インダストリーと長年ライバル関係にあり、水面下では妨害工作など激しい争いが繰り広げられています。

本社

惑星ルーア ラージェスト大陸 ゼファー

創業

総暦2117年

解散

-

<スワイプ・インダストリー>

■概要

性能は平凡ながらコストを抑える事でコストパフォーマンスを高めている軍需企業。
MWの他、自社で使用する為の艦船開発も行っています。
同時期に創業したアーマメント・システムズとは長年に渡るライバル関係にあり、妨害工作や破壊工作、果ては私設部隊同士の戦闘など、表沙汰にはなっていないものの水面下での争いは尽きません。逆にセクル自動車との繋がり強く、技術提携や資金援助などを積極的に行っています。近年はコストを度外視した高性能な機体も開発する事が多く、自社の技術力の高さをアピールしています。

本社

惑星メール メール宇宙港

創業

総暦2117年

解散

-

<フレッド・コーポレーション>

■概要

主に作業用の重機やMWを開発している企業。
民間向けという事もあり、低コストで保守性に優れた製品が多く、ある程度の知名度を得ています。
型落ち品が安価で出回っている為、それらを改造して戦闘用としたものを使用している非合法組織も多く存在します。

本社

惑星ティア レイクロー大陸 フォーリ

創業

総暦2120年

解散

-

<オメガ工房>

■概要

機動爆弾や無人砲台などの自立思考兵器を開発している企業。
先進的な技術を扱っているものの、開発に掛かるコストや製品単価の高さから業績はそれ程振るわず、エレムスにある工場一つで細々と開発、生産を行っています。

本社

惑星ナソア ノーイット大陸 エレムス

創業

総暦2140年

解散

-

<アクアマリン>

■概要

シエン星系の海洋資源調査を目的として設立された企業。
深海調査用の潜水艇やMWを開発しています。
水中戦に特化した軍用MWの開発もっており、
同分野においてはオーシャン社と競合状態にあります。

本社 惑星ルーア ラージュスト大陸 ポルン

創業 総暦2125年

解散 -

<ディルソン>

■概要

元は兵器に使われる部品を製造する下請け工場でしたが、
長年の技術蓄積を経て独立した企業です。
取引実績はそれ程多くは無く、知名度はありませんが、
近年はMW開発に着手する事で現状を打破しようと動いています。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 新東京

創業 総暦2065年

解散 -

<コース>

■概要

世界連合設立と時を同じくして創業した企業。
外星系移民計画の中核を担い、移民船の開発やその後の定期航路の確立、
旅客・貨物用巡航艦の開発を行っています。
惑星間巡航艦の補給拠点として中継ステーションを設置し、
更には自社開発した空間戦闘用MWからなる私設部隊を持ちます。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 ニューヨーク

創業 総暦2042年

解散 -

<エアフォース>

■概要

世界連合設立と時を同じくして創業した企業。
世界連合軍の航空戦力確保を目的としており、
航空機、及び空戦用MWの開発を担っています。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 ロンドン

創業 総暦2044年

解散 -

<グランサー>

■概要

世界連合設立と時を同じくして創業した企業。
世界連合軍の地上戦力確保を目的としており、
戦闘車両や陸戦用MW、陸上戦艦の開発を担っています。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 ベルリン

創業 総暦2044年

解散 -

<オーシャン>

■概要

世界連合設立と時を同じくして創業した企業。
世界連合軍の海洋戦力確保を目的としており、
水上艦や潜水艦、水中戦用MWの開発を担っています。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 ニューヨーク

創業 総暦2044年

解散
-

<スベル>

■概要

世界連合設立と時を同じくして創業した企業。
世界連合軍の宇宙戦力確保を目的としており、
航宙艦や空間戦闘用MWの開発を担っています。
近年は同社を中心にエアフォース社、グランサー社、オーシャン社との共同開発による新型MW開発に着手しています。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 ニューヨーク

創業 総暦2046年

解散
-

<セクル自動車>

■概要

自動車の普及を目的に多種多様な大衆車を販売している企業。
小型車から大型車まであらゆる種類の車両の手広く展開しています。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 新東京

創業 総暦2046年

解散
-

<ヴァルト・モーターズ>

■概要

耐久性を売りとした自動車を販売する企業。
大型車が多く、買い手を選ぶ傾向にありますが、
軍関係者や傭兵等には好評のようです。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 ニューヨーク

創業 総暦2038年

解散
-

<ジェネティック・コーポレーション>

■概要

人工脳や無人戦闘兵器「AT」の開発で知られる企業。
遺伝子操作による強化処理の研究もっており、
実験体の逃亡事件がニュースになる事もしばしばあります。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 ニューヨーク

創業 総暦2070年

解散
-

<エクスマトリクス>

■概要

強化処理を専門として扱う企業。
ジェネティック・コーポレーションのライバル企業とも言える同社ですが、黒い噂が絶えず、本社を置くメイズシティも司法の手が及ばない無法地帯である事が、噂の信憑性を高めています。
ジェネティック・コーポレーションに比べれば非常に安価で強化処理を施してもらえる為、犯罪者を中心に利用する者は少なくありません。

本社 惑星ティア ソラリア島 メイズシティ

創業 総暦2140年

解散 -

<アームズ>

■概要

世界各国で使用される極々一般的な銃火器を製造している企業。
突出した性能はありませんが、信頼性に優れ、採用している組織は数多く存在します。
また、同社は個人用の銃火器だけでなく、戦闘車両等の搭載火器や各種兵器、近年ではMW開発まで手掛けており、各分野において徹底的なまでに平凡な評価を受けています。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 ガルドーネ・ヴァル・トロンピア

創業 総暦1680年

解散 -

<ドライヴ>

■概要

やや変わった銃火器の製造をしている零細企業。
需要は限りなく低いものの、会社を維持できるだけの利益は得ているようです。
同社の主力製品はハンドマシンガンと呼ばれる連射力と貫通力に優れた大型拳銃です。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 ニューヨーク

創業 総暦2144年

解散 -

<ベルン製薬>

■概要

製薬会社。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 新大阪

創業 総暦2031年

解散 -

<メディ>

■概要

製薬会社。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 ニューヨーク

創業 総暦2045年

解散 -

<ルカ・ラボラトリーズ>

■概要

最大規模の研究開発施設を持つ製薬会社。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 ニューヨーク
創業 総暦2038年
解散 -

<グラッド>

■概要

黒い噂の絶えない製薬会社。

本社 惑星ティア ソラリア島 メイズシティ
創業 総暦2132年
解散 -

<パーフェクトコミュニケーションズ>

■概要

「想いを繋げるネットワーク」を掲げ、全世界レベルで通信事業を展開する巨大企業。各惑星毎に支社を置き、円滑な運用を図っています。ワールドネットワークの管理、運営も同社が担っています。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 新東京
創業 総暦1868年
解散 -

<フィオル>

■概要

ワールドネットワーク関連機器を中心に扱う企業。入出力速度を重視したデバイスの開発で知られています。

本社 惑星セカンドアース キンメリア大陸 ニューヨーク
創業 総暦2055年
解散 -

<シウム・エレクトリック>

■概要

ワールドネットワーク関連機器を中心に扱う企業。同社製デバイスは平凡な性能を持つものが多く、特徴が無い為に他社に埋もれてしまう事が多いようです。しかし、技術力が低い訳では無い為、同社の製品を好む者も少なくありません。

本社 惑星ティア ソラリア島 メイズシティ
創業 総暦2125年
解散 -

<ネル>

■概要

ワールドネットワーク関連機器を中心に取り扱う企業。
ネットワークを守るセキュリティの開発をしており、
対ハッカー向けの攻勢ウイルスの研究も行っています。
その為、同社のデバイスが堅牢なプロテクトを持つものが多く、
政府機関を中心に多く採用されています。

本社

惑星セカンドアース キンメリア大陸 新東京

創業

総暦2015年

解散

-

<リーダ・テクノロジーズ>

■概要

脳に外部記憶装置を増設し、能力の拡張を実現した「スキルシステム」を開発した企業。
廃人と化す場合があるなど不安定な要素も多く、政府の認可を受けてはいませんが、
非合法活動に手を染める者を中心に需要は少なくありません。

本社

惑星ティア ソラリア島 メイズシティ

創業

総暦2143年

解散

-

<ココナ>

■概要

各種ソフトウェアや電子機器の開発、製造を行う企業。
兵器に搭載される電子部品の開発も行っており、
主にスィープ・インダストリー製の製品に多用されています。

本社

惑星セカンドアース キンメリア大陸 新大阪

創業

総暦2022年

解散

-

<イオ>

■概要

各種ソフトウェアや電子機器の開発、製造を行う企業。
兵器に搭載される電子部品の開発も行っており、
主にアーマメント・システムズ製の製品に多用されています。

本社

惑星セカンドアース キンメリア大陸 ニューヨーク

創業

総暦2035年

解散

-

<サーチ>

■概要

レーダー等の索敵機器を開発している企業。
同分野の自国開発を目的としてUNITYの出資で設立された経緯を持ちます。
技術的にココナ社やイオ社に大きく遅れを取ってはいませんが、
監視衛星群を活用した画期的な索敵システムを開発する等、
日夜研究開発に取り組んでいます。

本社

惑星ルーア ラージェスト大陸 セレスティナ

創業

総暦2123年

解散

-

<クエスト>

■概要

レーダー等の索敵機器を開発している企業。
同分野の自国開発を目的としてUNITYの出資で設立された経緯を持ちます。
索敵機器を妨害、無効化する技術の研究を主としており、
光学迷彩の開発も同社によるものです。
本業である筈の索敵機器開発はサーチ社にすら劣っており、
安価である点以外の評判は芳しくありません。

本社 惑星ルーア ラージェスト大陸 ゼファー

創業 総暦2124年

解散

-

《国家》

《世界連合》

■概要

宇宙へと生活圏を広げた人類を統治する組織として国際連合で提唱され、誕生した組織です。その後、統一国家政策を受けて人類唯一の国家として地球圏に君臨する事となりました。第三次大戦、統一戦争という二度の大きな戦争を経験した事によって、数多くの人材と資源を消耗しましたが、第三次まで続く外星系移民計画を実行し、人類の生活圏を地球圏の外へと広げることに成功しました。しかし、不景気の蔓延による宙賊の増大や国家統一政策に抵抗する武装勢力との抗争が絶えず、その国家基盤は大変危うい土壌の上に成り立っていると言えます。総暦2176年現在、翼族戦争に参戦していますが、強大な軍事力と宙賊の支援もあり、戦線は硬直状態にあります。

首都

惑星セカンドアース キンメリア大陸 ニューロンドン

建国

総暦2042年

滅亡

-

言語

トゥルー語、その他旧世代言語

種族構成

ニュートラル(100%)

■世界連合の軍隊

潤沢な量と質を誇る世界最大規模の軍隊を持ちます。設立当初は旧世代国家群の保持していた戦力を寄せ集めただけでしたが、組織の整備が進むにつれて装備の統一性は増していき、各環境向けに調整されたMWを中核とする陸海空の三軍から構成されます。宇宙は海軍の管轄とされている事から最大規模の戦力を持ち、単体での大気圏離脱、突入能力を持つ艦艇を唯一保持しています。使用する兵器は旧日本系や英系の企業が多い傾向にありましたが、近年はエアフォース、グランサー、オーシャン、スベルによる四社連合の存在も目立つようになってきました。

■軍隊の階級

世界連合の軍隊では下記の階級が用いられました。

| 兵卒 | 下士官・准士官 | 尉官 | 佐官 | 将官 |
|-----|---------|----|----|----|
| 二等兵 | 伍長 | 少尉 | 少佐 | 准将 |
| 一等兵 | 軍曹 | 中尉 | 中佐 | 少将 |
| 上等兵 | 曹長 | 大尉 | 大佐 | 中将 |
| 兵長 | 准尉 | | | 大将 |
| | | | | 元帥 |

<UNITY>

■概要

シエン星系全域を統治する政府として世界連合から独立した共和制国家。
ラザン星系やラグレス星系、アリア星系などと言った数多くの周辺星系も領土として組み込まれています。
広大な支配領域を持つため、国力は星系国家随一ですが、
多種の種族を抱える事による人種問題や、地方政府による独走などその国力を発揮し切れてはいません。
また、軍組織においても宇宙軍と地上軍の間に広がる溝は深く、時として戦略的に大きな過失へと繋がる危険性を含んでいました。
旧日本系の流れを組む国家である為、歴史ある企業体との結びつきが強く、
技術開発の多くをそれらに依存しています。
カルド連邦、パッカード公国とはイセリア同盟を結び、盟主国として対フェイミール戦線における中心的役割を果たしていました。

首都

惑星ルーア ラージェスト大陸 セレスティナ

建国

総歴2123年

滅亡

総歴2174年

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(80%)、グランツ(19%)、その他(1%)

■中央政府

惑星ルーアに行政政府を置くUNITYの中心的政治機構。
惑星ルーア、及び衛星ミリアとナーラを統治対象します。
国家の方針を決定し、地方政府へと伝達する役割を担います。
選挙で選ばれた4,000名あまりの議員から構成される議会を持ち、
その中から選出された首相を最高責任者として運営されています。
UNITY解体後は他国の独立運動に関わらなかった中央政府の残存議員達によってラーナダルク王国が建国される事となりました。

■ネイア政府

惑星シエルスに行政政府を置くUNITYの地方政府。
ネイア小惑星群に属する四つの小惑星を統治対象とし、
300名あまりの議員で構成された比較的小規模な議会を持ちます。
政府高官の家族が多数居住する事から統治面積に比べて過度の防衛戦力を持ちます。
翼族戦争における被害も少なく、戦後の立て直しは早期に完了しました。
ネイア政府として独立した後は星間交易路の中心として各惑星の復興支援を積極的に行いました。

■ティア政府

惑星ティアに行政政府を置くUNITYの地方政府。
統治対象は惑星ティアのみですが、
UNITYの副首都としての役割が与えられている事から中央政府に匹敵する規模を持ちます。
統治面積や人口においても中央政府に匹敵する事から、地方議会配下の行政機関を多数抱え、
細かく分割された行政区分毎に小議会が置かれていました。
これら小議会はUNITY解体後のティア政府独立と共に、地方議会へと格上げされる事となりますが、
人口の多さは人種や思想の違いによる問題を誘発し、多数の地方議会が小国家として独立する要因となりました。

■ティウス政府

惑星ティウスに行政政府を置くUNITYの地方政府。
惑星ティウス、及び衛星セリネを統治対象とします。
この地域では出生率の偏りから女性の人口比率が高く、
自然と女性の発言力が強くなる傾向にあります。
1,000名あまりいる議会の多くも女性議員で構成され、
UNITY解体後に女王を最高権力者とするソフィア帝国が建国された事は自然な流れと言えるでしょう。

■冒険者制度

惑星ルーアを始めとした新天地には古の文明が残した数多くの遺跡や財宝が眠っていました。
それらの発掘を進めるため、UNITYでは総歴2125年に冒険者制度というものを制定します。
ギルドや資格の創設、専門者の養成などに積極的に取り組み、
傭兵協会とアカデミーの共同出資による冒険者ギルドが誕生し、下部組織として盗賊ギルドが発足されました。

■UNITYの解体

長期に渡る戦争によって政府に対する支持率は下落を続けました。
翼族戦争の終結によって平和を取り戻すかに見えた世界情勢は、
相次ぐ反乱によって早くも乱れ始める事となります。
UNITYに最早反乱を止める力はなく、
政府首脳は体制の維持を困難と判断し、UNITYの解体を宣言しました。

■ UNITYの軍隊

UNITYには地上軍と宇宙軍と呼ばれる二つの軍隊が存在し、シェン星系内の主要惑星を地上軍、それ以外を宇宙軍の管轄と定めています。使用する兵器は旧日本系企業と共同開発したものを自国内企業で量産しています。基本的に地上軍と宇宙軍では共通の兵器を両軍向けに調整して使用していますが、双方で独自開発された兵器も多数存在しています。例えばMWでは地上軍のTYPE-EやTYPE-F、宇宙軍のTYPE-D等、MW以外では地上軍の高高度軌道プラットフォーム「陽光」等が挙げられます。地上だけを管轄とする地上軍に比べて、宇宙軍は人員、予算的に不足気味な傾向があり、兵器開発に投じるコストも地上軍に比べると驚くほど低い数値となっています。何時からかは明確な時期ははっきりとしていませんが、宇宙軍と地上軍の間には深い溝が存在しています。翼族戦争においてもそれが原因となる戦術的失敗が幾度か発生しており、重大な問題となっています。地上軍の強すぎるエリート意識が原因と考えられていますが、この対立は戦後の独立運動にも影響を与える大きな禍根を残す事となりました。

■ 軍隊の階級

UNITYの軍隊では下記の階級が用いられていました。

| 地上軍 | 宇宙軍 | 技師 |
|-------|-------|--------|
| 三等陸士 | 三等宙士 | |
| 二等陸士 | 二等宙士 | |
| 一等陸士 | 一等宙士 | |
| 三等陸士長 | 三等宙士長 | 三等技師 |
| 二等陸士長 | 二等宙士長 | 二等技師 |
| 一等陸士長 | 一等宙士長 | 一等技師 |
| 准陸尉 | 准宙尉 | |
| 三等陸尉 | 三等宙尉 | 三等技師長 |
| 二等陸尉 | 二等宙尉 | 二等技師長 |
| 一等陸尉 | 一等宙尉 | 一等技師長 |
| 三等陸佐 | 三等宙佐 | 三等高級技師 |
| 二等陸佐 | 二等宙佐 | 二等高級技師 |
| 一等陸佐 | 一等宙佐 | 一等高級技師 |
| 准陸将 | 准宙将 | |
| 三等陸将 | 三等宙将 | |
| 二等陸将 | 二等宙将 | |
| 一等陸将 | 一等宙将 | 高級技師長 |

<パッカード公国>

■ 概要

旧英連邦王国の流れを組む星系国家唯一の君主制国家。自然環境の苛酷な資源惑星を多数抱え、どの惑星も居住には適さないため、高高度に軌道ステーションを作る事で生活しています。人的資源に恵まれているとは言い難いですが、資源力に支えられた工業力がパッカード公国の武器となっています。星間戦争では同盟国に供給する物資や生活必需品の生産を行うことで、味方を支援する裏方役に徹していました。

王都

惑星パッカード 軌道ステーションPS-01

建国

総歴2123年

滅亡

-

言語

トゥルー語、その他旧世代言語

種族構成

ニュートラル(100%)

■ パッカード公国の軍隊

パッカード公国には王立宇宙軍と呼ばれる比較的小規模の軍隊が存在します。周辺星域の哨戒、防衛を任務とする通常の艦隊とは別に、王都防衛を主任務とした王直属の近衛艦隊があります。使用している兵器はアーンヴィル・インターナショナル製のものが多く、イセリア同盟加入後はUNITY製兵器のライセンス生産も多く使用していますが、自国製兵器と比較するとその比率は低い数値に留まっています。

<カルド連邦>

■概要

惑星カテドリア、惑星ルマン、惑星ドルフィットの三つで形成されている連邦国家。カテドール率いる三種族連合にニュートラルが加わる形で成立しました。四種族は対等な関係として各種族の代表者からなる議会を作り、その議会によって承認された大統領が国の統治を担っています。指導力に優れたカテドールの発言力が高い傾向がありますが、政府の決議に与える影響は微々たるものです。

首都

惑星カテドリア・オービットⅢ セントヤーク

建国

総歴2123年

滅亡

—

言語

トゥルー語、カテドール語、ルマン語、ドルフ語

種族構成

ニュートラル(25%)、カテドール(23%)、ルマン(26%)、ドルフ(26%)

<フェイミール星系合体>

■概要

フェイミール星系を統治する政府として世界連合から独立した共和制国家。数多くの資源惑星を領地としていますが、居住可能惑星の数が極端に不足しており、外星系に領地を求める一因となりました。また、豊富な資源力から数に勝る戦力を蓄えていた事に加え、常人よりも優れた肉体を持つフェイミアを仲間に出たことも侵略戦争を推進する要因になった事は間違いないでしょう。

首都

居住惑星FR-01 エリアC-01

建国

総歴2123年

滅亡

—

言語

トゥルー語、フェイミール語

種族構成

ニュートラル(75%)、フェイミア(25%)

<テオドア共和国>

■概要

これといって有力な星を持ちませんが、地球圏と各星系を繋ぐ交通の要所として重要な役割を務めた特殊な国家です。各種輸送船や商船の中継地点として惑星間プラットフォーム「テオドレス」の価値は無視できない存在でした。それに目を付けた「テオドレス」の管理者達は各地で起こる独立運動に便乗し、独立を宣言しました。その理念は商業国家として各星系の取引が円滑に進められる場を提供し、売り上げの一部を得ることで「テオドレス」を維持する事。また、各星系間で発生するやもしれぬ紛争には中立の立場を貫き、未介入の姿勢を打ち出しました。星間戦争においても中立の立場を維持していましたが、翼族の襲撃を受けるにあたり「テオドレス」は壊滅。テオドア共和国は事実上滅亡しました。

首都

惑星間プラットフォーム テオドレス

建国

総歴2123年

滅亡

総歴2171年

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(100%)

<ルーシェン王国>

■概要

ニュートラルがシェン星系に移住する以前に存在していたエルフィス達の王国。「剣の国」という別名を持ち、優れた戦士が数多くいる国だったと言われています。高度な魔導文明によって大いに栄え、星系各地を繋ぐ転移門と強大な軍事力によって外惑星の種族すらも支配下に置いていきました。しかし、彼らの慢心は闇夜の使徒という敵を呼び寄せ、長きに渡る争いによって民は疲弊し、国体を維持する事は困難と判断した国王によって王国は終焉を迎える事となりました。古代王国時代と呼ばれる彼らの時代の遺跡からは優れた武器や魔導器が発見されることがあると言われています。

王都

惑星ルーア ラージェスト大陸 オルドフェミア

建国

不明

滅亡

総歴2045年

言語

下位ルーシェン語、上位ルーシェン語

種族構成

エルフィス(30%)、グランツ(25%)、アルマチュア(18%)、アーノン(15%)、フェルト(5%)、ロイロイ(2%)、その他(5%)

<エリア王国>

■概要

ニュートラルがシエン星系に移住する以前に存在していたエルフィス達の王国。「知の国」という別名を持ち、魔術に関する研究が盛んな国だったと言われています。セインルーインと言う巨大な浮遊都市を国土とし、ルーシエン王国の学院、或いは研究機関的な役割を果たしていました。彼の国で用いられる魔導技術は全てエリア王国で開発され、ルーシエン王国の兄妹国と言う立場ながら高い発言力を持っていました。闇夜の使徒による攻撃によってセインルーインは落とされ、国土を失った王国は自然消滅することとなりました。残された王族や民はルーシエン王国へと合流し、その後の反攻作戦に参加したと言われています。

王都

惑星ルーア ラージェスト大陸 セインルーイン

建国

不明

滅亡

総歴2043年

言語

下位ルーシエン語、上位ルーシエン語

種族構成

エルフィス(50%)、ロイロイ(20%)、グランツ(15%)、フェルト(5%)、その他(10%)

<ラーナダルク王国>

■概要

通称「UNITY首脳陣の天下り国家」と呼ばれ、名前を変えただけの実質UNITYと同一の国家。他国の独立に関わらなかった議員で構成され、UNITYの政府首班だったセルヴァン=シリィがそのまま統括しています。宇宙軍出身者が多く、ウィザードや異種族に対しては寛容な政策を打ち出しています。翼族に対しても和平に応じた関係上、協力関係を築いており、事実上唯一の翼族達を承認する国家となっています。

王都

惑星ルーア ラージェスト大陸 セレーナ

建国

総歴2174年

滅亡

-

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(55%)、ダルク(25%)、グランツ(15%)、ウィザード(3%)、その他(2%)

■王立騎士団

旧軍出身者によって構成された八つの騎士団を持ちます。基本的にはUNITY時代に用いられていた兵装を用いていますが、翼族戦争での教訓から新開発された近接戦闘用の武器が多く配備されています。後に民間からの志願者による九つ目の騎士団が構成される事となりますが、兵員、装備の質は他の騎士団に大きく劣り、補助的な役割を担うに留めています。基本的にはこれらの騎士団で分担してラーナダルクの持つ広大な領地を守護しています。

■魔導騎士団

新型兵器である魔導兵器を中核とした新設部隊。式典警護や要人警護といった比較的目立つポジションに位置するため、専用の制服が用意されています。裏では迫害される翼族の保護や、魔獣の討伐、旧UNITY絡みの事件の解決などを請け負っているとされ、主に翼族戦争を生き残ったウィザードや軍人で構成された精鋭部隊だと噂されています。下部組織として魔導兵団が設けられており、この部隊に属する兵士達は独自の兵器を与えられると共に王立騎士団とは独立した指揮系統の下、行動しています。

<オルディバウム公国>

■概要

島に駐屯していた守備隊がそのまま独立して成立した国家。ラーナダルク王国を宗主国とし、自身は属国であるとしています。人口の半数以上が異種族であり、ニュートラルは鉱山労働者や元守備隊の隊員とその家族だけとなっています。独立後、数は少ないですが商人が移住し、必要物資の補給を担っています。長きに渡る異種族との交流を経て独自の言葉と文化が形成されています。大陸の人間でこの国を知る者は少なく、辺境に位置することから特に見向きもされない国となっています。規模は小さいもののアカデミーや冒険者ギルドも存在し、一部の冒険者達の生活拠点となっています。

王都

惑星ルーア セニア島 レネンティン

建国

総歴2135年

滅亡

-

言語

オルディバウム語

種族構成

ニュートラル(40%)、グランツ(20%)、アルマチュア(12%)、エルフィス(10%)、アーノン(9%)、ダルク(6%)、その他(3%)

<イレイザー帝国>

■概要

翼族戦争後、弱体化した政府に対して所謂カストン派と呼ばれる派閥が武装蜂起、グラフォス地方を拠点に独立を宣言しました。UNITYにこの反乱を止める力は残されておらず、独立を黙認。こうして成立したのがイレイザー帝国となります。地上軍の兵器開発局もこの独立に一枚噛んでおり、イレイザー帝国の独立成立後は開発拠点を帝都へと移しています。皇帝は世襲制ではなく、軍官民の代表で構成された議会の後継者が選ばれる制度となっています。

帝都

惑星ルーア ラージュスト大陸 インペリス

建国

総暦2173年

滅亡

—

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(98%)、ダルク(2%)

■建国王カストン=イレイザー

UNITY地上軍の三等陸将だった男。人望があり、部下からの信頼も厚かったとの評判です。翼族戦争後、弱体化した政府に対して彼を信望する派閥が武装蜂起、否応なしに皇帝として祭り上げられた彼は決々ながらも部下の期待に応じたと言われています。性格は極めて温厚、武力行使よりは穏便な手段を好み、その内政手腕もあり独立後の評価は極めて良好です。

■議会

軍官民の代表から構成される議会が執政を行う一院制。代表者の選出方法は規定されておらず、各部に委ねられています。民間の代表者については有権者による選挙によって選出され、それ以外については基本的に有力者が代表の立場を勤めています。議席数は各部3席ずつの合計9席。

<ルーン王国>

■概要

イレイザー帝国の基盤が元UNITY地上軍だったこともあり、カストン派の中でも元宇宙軍だった者への風当たりは自然と強くなっていました。また、ウィザード計画が宇宙軍主導で進められていた事に対する不満も強く、両者の対立は如何ともし難い状況に陥っていたとも言われています。この事態に対し、カストンは開発局に浮遊都市、及び浮遊要塞の開発、建造を命じ、完成したそれらの都市を元宇宙軍出身者に与え、帝国の同盟国として独立させました。こうして生まれたのがルーン王国です。ルーン王国にはイレイザー帝国から一名の査察官が送られてきていますが、国政の監視と言うよりも両国の橋渡しの役割を担っています。軍事同盟「U.I.R」の一翼を担う国家として小国ではあるものの、強い影響力を持ちます。資源面において地上に国土を持つ国々に依存しており、これからの脱却を目的とした領土欲を持ちます。研究開発プラントの成果により食料面での自給率は高い基準を保っています。

帝都

惑星ルーア 多重積層型浮遊都市ルーン

建国

総暦2175年

滅亡

—

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(85%)、グランツ(10%)、ダルク(5%)

■貴族制度

宇宙軍高官、及び建国に協力した商人を大貴族とし、後に大貴族から任命された者達を小貴族としています。国王は大貴族の中から選出され、小貴族は王位継承権を持ちません。しかし、血筋が絶えるなどして大貴族に欠員が生じた場合には小貴族の中で最も有力な者が大貴族に格上げされる制度はあります。

■議会

貴族院、民議院という二つの議会を持ちます。貴族院は大貴族の代表者で作られ、選挙は行われません。民議院は民衆、小貴族から選出され、2年に一度選挙が行われ、選挙権は15歳以上の全ての民に平等に付与されています。王位継承権の序列は貴族院にて随時見直し、検討が行われています。平時における行政、立法の中心は民議院が担い、国王、貴族院はこれの承認を行います。戦時には国王、貴族院が中心となり、民議院は民衆の人心掌握を主とするようになります。

■構成都市

多重積層型浮遊都市「ルーン」

ルーン王国の王都としてイレイザー帝国が建造した多重積層型浮遊都市。
旧UNITYが開発した高高度プラットフォーム「陽光」の技術が応用されています。
工業地区、農業地区、商業地区、居住地区といった多種多様な施設を内部に持ちます。

王立研究開発プラント「フォレムガーデン」

フォレムガーデンは独立後に建造された初の自国製空中都市。
規模こそ小さいもののMWを含む各種兵器の製造施設や農業施設を備え、王国にとってはとても重要な施設となっています。
ルーン王国で消費される食料品の大半がこの施設によって賄われています。

浮遊要塞「ハイランド」、「スカイランド」、「エアリアル」

安定した物資の補給が見込めない事から光学兵器の多用や無人化が行われており、
無補給でも半永久的に稼働できるように設計されています。
これらの要塞を発注したガストンの心意は、
何時暴発するともしれぬイレイザー帝国内の過激派に対する抑止力としての効果を期待していたと言われています。

■紅の騎士団

赤く塗装されたMWを操るルーン王国の精鋭部隊。
人数は少ないですが最新鋭機を優先的に配備され、高い練度を誇ります。

<ノーマレーン連邦>

■概要

イレイザー帝国と同じく、元UNITY地上軍を中核とした国家。
宇宙軍の者も数多く居たイレイザーとは違い、極端に偏った思想の者が多いのが特徴です。
一例としてウィザードや異種族に対する差別があげられ、
特にウィザードやダルクに対しては敵対心すら抱いており、人間としては認めていません。
人類の古き栄光にしがみ付き、人類至上主義を提唱しています。
失業者対策として始められた羽狩り制度は大いに波紋を呼ぶこととなりました。

■羽狩り制度

翼族狩りを目的に活動するハンター的一种。
ノーマレーン連邦では翼族(ウィザードや異種族を含む)を仕留めた者に報奨金を出しており、
多額の報酬を得るためにチームを組む者達もいます。
職を失った傭兵崩れが多く、粗暴も評判も相当に悪いものとなっています。
ノーマレーン連邦に属する全ての国家で施行されている訳では無く、
国内に多数の異種族を抱えるフェルムナント共和国やシーア王国は同制度に対して難色を示しています。

-キルシュ公国-

■概要

UNITY地上軍の最大勢力を誇っていたキルシュ派が武装蜂起し、
独立を宣言した国家。
翼族戦争時の主戦場だった地域にあり、
国民の大半は翼族によって何らかの大切な物を失っています。
その為、翼族や彼らの持つ人知を超えた力に対して激しい憎悪を抱いています。
その国民感情は羽狩り制度を生む切っ掛けとなり、
魔族戦争へ魔軍側として介入する事に異論はありませんでした。

王都

惑星ルーア ラージェスト大陸 セニア

建国

総歴2173年

滅亡

-

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(100%)

-ヘルマー騎士団領-

■概要

ノーマレーン連邦成立直後にキルシュ公国から分離独立した小国。
キルシュ派に属する元UNITY地上軍の勢力ではありませんが、
羽狩り制度を始めとするノーマレーン連邦の対異種族政策に危惧を覚え、
ヘルマー=グレイ率いるキルシュ公国第三騎士団は公国からの独立を宣言しました。
名目としては規律の乱れていた羽狩り達の取り締まりと、国内の治安維持としているのに加え、
有力者の後押しもあって独立はすんなりと成立しました。
しかし、その存在を疎ましく思ったキルシュ公国の手によって粛清され、人類最初の魔軍による犠牲者となってしまいました。

王都

惑星ルーア ラージェスト大陸 ラファン

建国

総歴2173年

滅亡

総歴2175年

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(100%)

－ファリド教国－

■概要

ファリド教を国教とし、教皇が統治を担う宗教国家。
異種族の浄化による人類社会の正常化を訴え、特にダルクやウィザードに対する激しい弾圧を行っています。
ノーマレーン連邦の定めた羽狩り制度についても積極的に奨励し、自国内にも異種族狩りを専門とする特殊部隊を抱えています。

皇都

惑星ルーア ラージェスト大陸 ヘレニカ

建国

総歴2173年

滅亡

－

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(100%)

－ガルメイファン公国－

■概要

UNITY地上軍のガルメイファン派がキルシュ派の武装蜂起に呼応する形で独立を宣言した国家。
諜報部に属していた事から他国程の軍事力を保持してはいないものの、
工作員の養成に力を入れており、世界各国へと派遣しています。
漆黒の鎌と呼ばれる彼らは諜報、破壊活動、要人の暗殺を専門とした特殊部隊として知られています。
キルシュ公国に従順な様に見せかけていますが、
ノーマレーン連邦の盟主としての地位を欲し、その機会を窺っています。

王都

惑星ルーア ラージェスト大陸 ホルン

建国

総歴2173年

滅亡

－

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(100%)

－フェルムナント共和国－

翼族戦争後、フェルムナント地方を自治区として統治する事を宣言したロディオ市議会が、
ノーマレーン連邦の成立に便乗して独立した国家。
その背景にはキルシュ公国の軍事力を用いた恫喝があったとも言われていますが、真偽は定かではありません。
保有する軍事力は翼族戦争時に編成された民兵組織を母体としていますが、
UNITYの誇る工業地帯でもあった同地方は戦争後も比較的高い技術レベルを維持しており、
小銃や火砲などと言った銃火器を多数配備する事に成功しています。
国内にはUNITY時代から居住していた異種族が多く、
羽狩り制度に関しては施行しない考えを示しており、羽狩りの国内への入国を制限しています。
国の政治は50人の議員で構成されたロディオ市議会が担い、議員は3年に一度の選挙で選出される事となっています。

■概要

首都

惑星ルーア ラージェスト大陸 ロディオン

建国

総歴2173年

滅亡

－

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(65%)、グランツ(12%)、アーノン(10%)、アルマチュア(8%)、その他(5%)

－シア王国－

■概要

UNITY地上軍のエドワード派が旧エリア王国の王族の末裔を抱き込んで独立を果たした国家。
ノーマレーン連邦内では最も魔力や異種族に対して理解が深く、
翼族を憎みはしていますが、羽狩り制度に対しては断固拒否の姿勢を表明しています。
国内にはアカデミーの支部や間接魔導を研究する王立魔導学院があり、
南東諸国に位置するナハトディナ共和国とは密接な協力関係にあります。
陸路はキルシュ公国が封鎖している為、異種族やアカデミーの関係者が出入りする際は、
ナハトディナ共和国から出ている定期船に乗る必要があります。

王都

惑星ルーア ラージェスト大陸 ルヴィア

建国

総歴2173年

滅亡

－

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(78%)、エルフィス(14%)、グランツ(5%)、ダルク(2%)、その他(1%)

－モーン共和国－

■概要

フェルムナント共和国とガルメイファン公国に挟まれる形で小さな領土を持つ国家。幾つかの漁村と鉱山都市が回結して作った国で各都市の代表から構成される議会が政治を行っています。地理的関係により仕方なくノーマレーン連邦に属してはいますが、羽狩り制度については乗り気では無く、積極的に施行されてはいません。UNITY地上軍を母体とした他国に比べると軍事力が圧倒的に不足してはいますが、地元出身の傭兵や異種族の自警団がその不足分を補っています。

首都

惑星ルーア ラージェスト大陸 ルディ

建国

総歴2173年

滅亡

－

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(90%)、グランツ(5%)、アーノン(4%)、その他(1%)

<南東諸国領>

■概要

中央から遠く離れたこの地では軍部の小派閥や力を持った商人を中心とした国家が多数誕生しました。これらは他の国に比べれば取るに足らない国力しかもってはいませんが、それ故に互いに連携することで外敵に備えようとする動きが盛んです。

－ハイアード王国－

■概要

騎士の国として有名な南東諸国の一つ。旧ルーシェン王国の流れを組む王国で、UNITY宇宙軍の小派閥や地元商人の協力の下、残影の民に属するエルフィスを中心となって建国しました。国内にはルーシェン王国の騎士だった家系が多く、攻守に優れた剣技を生み出し、優秀な剣士を多く輩出しています。現国王であるザードは賢王と呼ばれ、彼の善政の下、国民たちは平和な暮らしを送っています。

王都

惑星ルーア ラージェスト大陸 ローレリクス

建国

総歴2174年

滅亡

－

言語

トゥルー語、下位ルーシェン語、上位ルーシェン語

種族構成

ニュートラル(60%)、エルフィス(30%)、ダルク(5%)、その他(5%)

－フォーサリア王国－

■概要

剣の国として有名な南東諸国の一つ。UNITY地上軍の小派閥が独立して誕生した王国で、生き残るために仕方なく他の南東諸国と協力しています。南東諸国一の広大な領地を持ちますが、その実情は農地として適さない荒れ果てた土地が多く、豊かさとは程遠い国でもあります。火器の類こそ失ったものの、旧軍を母体とした強力な軍事力を持つ事から、周辺諸国への侵攻の機会を虎視眈々と狙っています。

王都

惑星ルーア ラージェスト大陸 イシュリア

建国

総歴2174年

滅亡

－

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(95%)、その他(5%)

ーリレーデル公国ー

弓兵の国として有名な南東諸国の一つ。
地元の商人が他種族と協議を重ね、旧ルーシェン王国で公爵位を持っていたグランツを国王とする事を決定した為、公国として独立した経緯を持ちます。
国土の大半は山岳と森林で覆われ、鉱物資源が豊富に産出される鉱山都市を数多く持ちます。
保有する戦力はUNITYの元軍人と各種族の傭兵で構成され、数は少ないものの、激戦を潜り抜けてきた練度の高さは他国に引けを取りません。
失った銃火器を弓の鍛練によって補い、数多くの名手を抱える事から弓兵の国と呼ばれるようになりました。

■概要

王都

惑星ルーア ラージェスト大陸 リストレス

建国

総歴2174年

滅亡

ー

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(70%)、ダルク(11%)、グランツ(8%)、アーノン(4%)、エルフィス(3%)、ロイロイ(2%)、その他(2%)

ーフォレット王国ー

■概要

騎兵の国として有名な南東諸国の一つ。
旧ルーシェン王国の王族一派をUNITY地上軍の小派閥が担ぎ上げて独立した経緯を持ちます。
UNITY地上軍と中核として成立した国家ではありますが、この方面に展開していた部隊は地元根付く他種族と密接な繋がりがあった事から、ノーマレーン連邦のような極端な思想が発生しなかったものと思われれます。
馬やフィアート等の騎乗動物の産地として栄えていたことから、騎兵を中核とした戦力を持つようになりました。
その中でも、国内の有力種族の代表者で構成された六将軍と呼ばれる勇猛な騎士は国外にもその名が知れ渡っています。
国土の大半は平原で肥沃な大地に恵まれています。

王都

惑星ルーア ラージェスト大陸 レナス

建国

総歴2174年

滅亡

ー

言語

トゥルー語、下位ルーシェン語

種族構成

ニュートラル(38%)、エルフィス(22%)、アルマチュア(20%)、グランツ(13%)、ダルク(5%)、その他(2%)

ーイセネル共和国ー

■概要

傭兵の国として有名な南東諸国の一つ。
UNITYのイセネル区議会が翼族戦争後に職を失った傭兵達を抱き込み、独立を果たしました。
多種多様な種族を抱え、国民の投票によって選出された各種族の代表者からなる議会が国政を担っています。
議会は30人程の議員から構成され、議長はマリーの市長も兼任しています。
国民の大半が傭兵の為、自然と彼らの発言力は強くなる傾向にあります。
また、マリーには傭兵協会の支部も置かれている事から、南東諸国で活動する多くの傭兵達がこの国を拠点として活動するようになりました。
この国の異名もそういった事象に由来しています。

首都

惑星ルーア ラージェスト大陸 マリー

建国

総歴2174年

滅亡

ー

言語

トゥルー語、下位ルーシェン語

種族構成

ニュートラル(35%)、アルマチュア(25%)、グランツ(20%)、ダルク(10%)、アーノン(5%)、その他(5%)

－ナハトディナ共和国－

■概要

知識の国として有名な南東諸国の一つ。
元々はUNITYの学術都市だった場所を首都としており、
同都市の知識層を中心として独立した経緯を持ちます。
王都には南東諸国随一の蔵書量を誇る図書館の他、
間接魔導の研究を担う王立魔導研究所が設立されています。
位置的に近いシア王国との結びつきが強く、
交換留学生や駐在武官を通して密接な交流を行っています。
南東諸国内では最も国土が狭く、保有する軍事力も微々たるものです。

首都

惑星ルーア ラージュエスト大陸 リュヴェル

建国

総歴2174年

滅亡

－

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(60%)、ダルク(15%)、エルフィス(12%)、グランツ(10%)、ロイロイ(2%)、その他(1%)

≪年表≫

総暦2006年

三菱重工、山崎重工共にパワードスーツの試作型を開発。
松山電器も他社に先駆けて評価型の発表を行うなど、開発競争は激化していく。
一方、アメリカを中心としたNATO勢力、並びに共産圏勢力は独自のパワードスーツの開発を進める。

総暦2015年

国際連合により火星テラフォーミング計画が提唱される。
中華人民共和国(以下中国)は独自の路線を主張し、計画に参加しない事を宣言。
アフリカ諸国も消極的協力を申し出るに留まる。

総暦2016年

中国、北朝鮮による宣戦布告を伴わない台湾、韓国への侵略戦争が勃発。
国際連合の非難に対し、中国は国際連合より脱退。
火星の主権を巡り揉めていた国際連合は中国に対する有効な対策を打ち出せぬまま、
悪戯に戦火の拡大を許す形となってしまう。

総暦2017年

中国軍がモンゴル、中東、東南アジアへと侵攻を開始。
ロシアがアメリカとの共同戦線構築を発表。
イギリスが支援を打ち出す中、EU諸国は中立の立場を維持。

総暦2018年

北米大陸、及びユーラシア大陸東部消失。
混乱の広がる中、EU諸国は突如としてイギリスへの宣戦を布告。
首脳部を欠いたアメリカ、中国が戦争から撤退する中、
露英日 対 EU諸国という奇妙な戦争が開始される事となる。
この事態に対し、日本国内では戦争に反対するデモ活動が頻発するようになる。

総暦2019年

戦争による地球環境の悪化に伴い、火星のテラフォーミング計画が実行に移される。
火星のプラットフォームとして衛星軌道上にステーション「IZUMI」が設置される。
建造は国際連合の支援の下、三菱重工と植草技研が担当。

総暦2020年

ロシア、及びフランス所属の戦略潜水艦による核攻撃が開始される。

総暦2021年

第三次世界大戦終結。
この大戦による戦勝国は存在せず。
残されたのは荒れ果て汚染された大地と国を失った難民、散発的に戦闘の続く紛争地帯だった。

総暦2022年

旧アメリカ系企業を統合したアーマメント・システムズと旧欧州系企業を統合したスィープ・インダストリーが設立される。

総暦2040年

火星のテラフォーミングを完了。
この頃より火星をセカンドアースと呼称し始める。

ステーション「IZUMI」の老朽化に伴い、改築が行われる。
その後、「IZUMI」は「HINATA」と改名される。

総暦2042年

地球外にその生活圏を広げた人類を統治すべく世界連合が設立される。
既存の国家を解体し、統一国家樹立への道を歩み始める。
同時に外星系への移民計画を発表し、各企業に移民船の開発を依頼。

総暦2043年

国家統一政策、及び外星系への移住計画に反発する一部勢力が武装蜂起。
連合軍との武力衝突に発展する。

総暦2044年

三菱重工が新たな兵器体系となるMW(Mobile Weapon)を生み出す。
連合軍による武装勢力の掃討作戦に投入され、実戦データの収集が開始される。

総暦2045年

地球で環境汚染による被害が拡大。
セカンドアースへの移住が始まる。

総暦2051年

連合首脳部が地球の事実上の放棄を決定。
連合軍の段階的撤退が開始される。

総暦2055年

世界連合がセカンドアースへの全行政機能の移転を完了。
軍事用軌道衛星による宙域封鎖を開始。
同時に国際連合がその役目を終え、解体される。

総暦2066年

コース社が星系間巡航船の実用化に成功。
世界連合の移民計画実行に向けて量産を図る。

総暦2074年

外星系への移民計画がスタートする。
数多くの移民船団が新たな居住地を求めて旅立つ。

総暦2085年

移民船団を狙った海賊行為が頻発し始める。
世界連合宇宙軍が創設され、宇宙海賊(以下宙賊)対策を開始する。

総暦2107年

移民船団がシエン星系 惑星ルーアに降り立つ。

総暦2118年

地球圏で宙賊の活動が活発化し始める。
それに伴い世界連合が宇宙軍の強化に取り組み始める。

総暦2119年

第二次移民船団が各星系に到達。
地球圏の状況の変化もあり、以後の移民計画が凍結される。
また第二次移民船団で移住した者の中には偏った思想の持ち主も多く、
それによる社会問題が多発する事となる。

総暦2120年

宙賊対策によって予算が圧迫され、世界連合が外星系への支援を打ち切る。
同時に第三次を最期とした移民計画の打ち切りが決定される。

総暦2123年

支援を打ち切られた各星系が独立。
UNITYやフェイミール星系統合体(以下統合体)といった多数の新国家が誕生する。

総暦2145年

フェイミール星系統合体が軍事力の強化に着手し始める。
メディアに公開された独自開発の多脚型MW「エリミター01」が話題を集める。

総暦2147年

UNITY、パッカード公国、カルド連邦がイセリア同盟を結ぶ。
不足資源の相互援助や人材交流を建前としているが、
実際には脅威を増すフェイミール星系統合体を意識した軍事同盟となっている。
同年、UNITYにてクレス=ティルト二等技師長（後に高級技師長）の提案により魔力の研究が開始される。

総暦2150年

UNITY、フェイミール星系統合体、カルド連邦の三国によるアルクイリア星系への入植を開始。

総暦2151年

フェイミール星系統合体にて劣悪な居住環境が問題となり始める。

総暦2152年

UNITYの調査団がアルクイリア星系にて新資源を発見。

総暦2153年

アルクイリア星系にてフェイミール星系統合体とカルド連邦の間で駐屯部隊同士の小競り合いが発生。
イセリア同盟諸国は警戒を強め、配備兵力の拡充を進める。

総暦2154年

フェイミール星系統合体が周辺星域へと侵攻を開始。
これに対しイセリア同盟は同盟憲章に則って宣戦を布告、星間戦争が勃発した。
宙賊対策に追われていた世界連合は中立を宣言し、戦争への不干渉を表明。
アルクイリア星系に駐屯していたイセリア同盟軍は初戦で敗走し、
同星系における拠点を喪失。

総暦2169年

アルヴエル戦役が終結。

総暦2170年

ユリエル戦役が終結。
星間戦争が終結する。
翼族戦争が勃発する。

総暦2171年

UNITYによる宙域封鎖計画が始動される。
UNITYの首都「セレスティナ」が陥落する。

総暦2172年

UNITYによるセレスティナ奪還作戦が実施される。
ウィザードが初めて実戦に投入されたが、
甚大な被害を出すと共に作戦は失敗し、ウィザードの精神面での不安定さが確認された。

UNITYの重要拠点「アンダーエリア・ロソ」が壊滅する。
UNITYの重要拠点「アンダーエリア・ムル」が壊滅する。
UNITYの重要拠点「アンダーエリア・インペリス」が壊滅する。

総暦2173年

翼族による「アンダーエリア・アルメア」への大規模な侵攻が開始されるが、
救援に駆け付けたエルフィスやグランツを始めとする異種族の活躍により防衛には成功する。

UNITYと翼族の間にて休戦条約が締結され、翼族戦争が終結する。
ノーマレーン連邦が独立する。
イレイザー帝国が独立する。

総暦2174年

ティア政府が独立する。
ネリア政府が独立する。
ソフィ帝国が独立する。
UNITYが解体される。
南東諸国領が誕生。
ラーナダルク王国が誕生。
ラーナダルク王国にて魔導騎士団が結成される。

総暦2175年

ルーン王国が誕生。
イレイザー帝国とルーン王国による軍事同盟「U.I.R(the Union of Iraser with Rune)」が結成される。
ヘルマー騎士団領にて新種の生物が出現。
同時にハーデス=エクスデスによる声明が発表され、
魔軍という存在が認知される。
ラーナダルク王国が魔軍、及び彼らに加担する勢力に対する宣戦を布告し、
魔軍戦争が勃発する。

総暦2178年

ノーマレーン艦隊が惑星ティアへと侵攻、ティア侵略戦争が勃発する。
ラーナダルク王国、U.I.Rがティア侵略戦争への軍事介入を開始。

Player Section

プレイヤーセクション

≪能力値≫

＜能力値の概要＞

器用

器用さを要求される作業や精神を集中させなければならない作業の判定に使用する能力値です。
射撃武器の命中力や威力に影響します。
他にも乗り物の操縦にも使用し、様々な影響を与えます。

敏捷

運動神経や体の身軽さを表す能力値です。
近接戦での命中力や回避力に影響します。

知性

頭の回転の速さや知識の量を表す能力値です。
射撃攻撃の威力や知識系技能全般に影響します。

知覚

勘の鋭さや第六感のようなものを表す能力値です。
接近してくる者を察知したり、小さな音を聞き取ったりといった行為に使用します。

筋力

力の強さを表す能力値です。
近接攻撃の威力に影響します。

体力

体の強靭さを表す能力値です。
抵抗力や耐久力に影響します。

魔導

魔術を扱う力や魔力の流れを感知する力を表す能力値です。
魔術の威力や魔術行使力に影響します。

魅力

人を引きつける力、カリスマなどを表します。
外見という意味でも構いません。

＜能力値ボーナス＞

本システムでは、各能力値を3で割った数値(端数切り捨て)を能力値ボーナスとして様々な判定に使用します。
何かの影響で能力値が増減した場合、それによって能力値ボーナスも変動することになります。

≪技能≫

<戦闘技能>

「操縦／車両、航空機・シャトル、ヘリ、MW、艦船」

判定：器用

説明：様々な機体を乗りこなすための技能です。技能を持っていなくても基本的な操縦はできますが難しいテクニックの必要なことはできません。車やバイクで普通に道を走る分にはレベル0でも構わないでしょう。しかし、雪の積もった路面でスリップしないように走ったり、戦車や戦闘機を動かしたり、MWでジャンプしたりするという動作は技能が必要になります。ここでは雪の積もった路面を走る車の操縦を例にしましょう。普通に走るために必要な目標値7に、路面が凍っているということで+3、雪が降っていて視界が悪いということで+2の修正を加えたとして、合計で目標値12に対し、PCは器用7、操縦／車両、2だとします。彼の基準値は4となります。よって、彼は2D6して8ができれば無事に走り続けることができます。

「乗馬」

判定：器用

説明：馬を乗りこなすための技能です。

馬上での戦闘や、馬を使っての高速移動に必要です。

馬上での戦闘は毎ターンに目標値10の判定に成功する必要があります。

「射撃／個人、兵器(携帯できない武器に使用)」

判定：器用

説明：弓、クロスボウからレーザーガンやミサイルランチャーまで、あらゆる射撃武器を扱うための技能です。

射撃／兵器は機体搭乗時の射撃の他にバリスタや固定砲台などの大型武器の扱いにも使用します。

判定は器用ボーナス+技能レベル+武器修正を基準値に行います。

「格闘／個人、MW」

判定：敏捷(個人)、器用(MW)

説明：素手での格闘戦や武器を使った接近戦を行うときに必要な技能です。

判定は個人の場合は敏捷ボーナス+技能レベル+武器修正を基準値に行い、

MWだった場合は器用ボーナス+技能レベル+武器修正になります。

「爆薬」

判定：器用

説明：爆弾などを製作、設置するための技能です。

器用ボーナス+技能レベルを基準値とします。

解除する者は設置者の達成値を目標値にすることになります。

「運動」

判定：敏捷

説明：敵の攻撃を回避したり、アクロバットなどを行う技能です。

敏捷ボーナス+技能レベルを基準値とします。

「投擲／個人、MW」

判定：筋力(個人)、器用(MW)

説明：物を投げる技能です。

判定は個人の場合は筋力ボーナス+技能レベルを、MWの場合は器用ボーナス+技能レベルを基準値とします。

<特殊技能>

「マジックルーン」

判定：魔導

説明：アカデミーで習得することができる魔法です。

10レベルに達すると導師と呼ばれるようになります。

マジックルーンは攻撃、補助の二種があり、それらの合計はマジックルーンレベルとなります。

よって、マジックルーンレベルが3のキャラクターは一種を3レベル、もしくは二種を2レベルと1レベルということになります。

「階級／軍、企業、その他(GMの任意)」

判定：魅力

説明：軍隊内、もしくは会社内での階級や地位を表します。ここでは軍隊を例にしてみましょう。

1：三等兵程度 2：二等兵程度 3：一等兵程度 4：兵長程度 5：伍長程度 6：軍曹程度 7：曹長程度 8：准尉程度
9：少尉程度 10：中尉程度 11：大尉程度 12：少佐程度 13：中佐程度 14：大佐程度 15：准将程度 16：少将程度
17：中将程度 18：大将程度 19：元帥程度

<専門技能>

「鍵開け」

判定：器用

説明：扉等に駆けられた鍵を開けるための技能です。

「偽造」

判定：器用(見破るには知覚)

説明：お金や身分証明書などといった物を偽造するための技能です。

見破るためには知覚判定、もしくは偽造技能による判定を行う必要があります。

「変装」

判定：器用度(見破るには知覚)

説明：特殊な方法によって外見を一時的に変える事ができる技能です。

見破るためには知覚判定、もしくは変装技能による判定を行う必要があります。

「調合」

判定：器用

説明：様々な物を調合し、新たな物質を作り出すことが可能です。

「整備／一般、MW」

判定：器用

説明：機械を整備するための技能です。一般は普通の機械から銃火器、車両や航空機などのことです。

「設計／一般、MW」

判定：知性

説明：機械を設計するための技能です。高いレベルがあれば思い通りの機体を技術上可能であれば思うがままに設計できます。

「製作／一般、MW」

判定：器用度

説明：物を製作するための技能です。この技能があれば設計／*で作られた機体を作り出すことが可能です。

「医療」

判定：器用

説明：傷の手当をしたり手術を行うための技能です。技能レベルと技術力さえ高ければどんな傷、病気も治すことができるでしょう。

応急手当は10-現在の耐久値を目標値に器用ボーナス+技能レベル+2D6で判定します。

成功すれば医療技能レベル÷4(端数切り上げ)の耐久値を回復することができます。

この処置には20÷技能レベル(端数切り上げ)分の時間を要し、一度処置を行うと新しい傷を負うまで試みることはできません。

また判定の際に1ゾロを振ると回復ではなく、逆にダメージを受けることとなります。

治療は15-現在の耐久値を目標値に器用ボーナス+技能レベル+2D6で判定します。

成功すれば医療技能レベル分の耐久値を回復することができます。

この処置には30分の時間を要し、一度処置を行うと新しい傷を負うまで試みることはできません。

この判定の際にも1ゾロを振ると回復ではなく、逆にダメージを受けることとなります。

「薬学」

判定：知性

説明：薬や薬草に関する知識です。薬を調合したりすることができるようになります。また、毒に関する知識も兼ね備えています。

「知識／軍事、技術、一般」

判定：知性度

説明：選択した知識に精通していることを表します。

<一般技能>

「指揮」

判定：魅力

説明：部隊や人に適切に指示するための技能です。奇襲されて混乱している部隊を統制し、敵に対応できるようにしたりするときに使用します。

「戦術」

判定：知性

説明：有効な地形利用や用兵を行うための技能です。敵の待ち伏せポイントを予測したりすることができます。

「通信」

判定：知性

説明：レーダー妨害粒子散布下の戦場において真価を発揮します。数少ない情報を基に状況を伝達させることができます。

通信は10+妨害レベルを目標に知性ボーナス+技能レベルを基準値とした判定に成功すれば行えます。

「コンピューター」

判定：知性

説明：基礎的なことから専門的なことまでのコンピューターの扱い方を習得していることを表します。

また、電子ロックを解除したりするのも使用します。

ワールドネットワーク内ではコンピューター技能を使って様々な判定を行います。

「尋問」

判定：魅力

説明：捕虜から重要な情報を聞き出すための技能です。

魅力+技能レベルを基準値に相手の知性ボーナス+レベルを基準値とした判定を上回り、

その差が大きければ多くの情報を聞き出すことができます。

「交渉」

判定：魅力、又は知性

説明：人と交渉する能力を表します。事を有利に運ぶためには必要な技能です。

魅力ボーナス(又は知性ボーナス)+交渉技能レベルを基準値とし、

相手は知性ボーナス+交渉技能レベル(無い場合は平目となります)を基準値に対抗します。

「生存」

判定：体力

説明：危機的状況において生き残る術を身につけていることを表します。

砂漠のど真ん中で食料がなくて、どれほど長く行動してられるか、などに使用します。

「料理」

判定：器用

説明：上手に料理が作れるかどうかを判定するときに使用します。

達成値15で普通に食べられる程度の味です。

「礼儀作法」

判定：魅力

説明：さまざまな状況で適切な言動を行えることを表します。

「ギャンブル」

判定：知覚

説明：賭博をする際、自分に有利な状況にもっていけるかどうかを判定するときに使います。

この技能を使って様々ないかさま行為を行うこともできます。

「楽器演奏／*」

判定：器用

説明：*で設定した楽器をどの程度上手に演奏できるかを表しています。

「音楽知識」

判定：知性

説明：様々なジャンルの音楽に精通していることを表します。

<技能レベルについて>

技能にはレベルがあり、キャラクターの習熟度に応じて0～20のレベルで表されます。
技能レベルと習熟度の関係は下記の通りです。

| 技能レベル | 習熟度 |
|-------|--|
| 0 | その技能に関して全く無縁であり、技術を身につけていないことを表しています。 |
| 1～3 | 必要最低限の技術と知識を身につけていることを表しています。 |
| 4～6 | ある程度の技術と知識を身につけており、実践できるレベルであることを表しています。 |
| 7～10 | その技能に関して熟練しており、ある程度の地位を確立しています。 |
| 11～14 | その技能のプロとして、ある程度の名声を得ています。 |
| 15以上 | その技能をほぼ会得している領域まで上り詰めています。 |

<キャラクターのレベルについて>

キャラクターのレベルは戦闘技能と特殊技能の中で一番高い技能レベルをキャラクターのレベルとして扱います。
以後、技能のレベルを技能レベル、キャラクターのレベルをレベルと記述します。

≪キャラクター作成≫

＜キャラクター作成手順＞

1. 種族の決定
2. 能力値の算出
3. 精神力と魔力の算出
4. 種族特性の取得
5. 利き腕の決定
6. 経歴の決定
7. 成長
8. 各ステータスの算出
9. 所持品の取得
10. パーソナルデータの決定
11. 完成

＜種族の決定＞

全四種族の中から種族を選択します。

＜能力値の算出＞

各能力値について種族毎に定められた算出式に則って、能力値を決定します。

■能力値算出式

| 種族 | 器用 | 敏捷 | 知性 | 知覚 | 筋力 | 体力 | 魔導 | 魅力 |
|--------|-----|-----|-----|-----|-------|-------|-----|-------|
| ニュートラル | 2D6 | 2D6 | 2D6 | 2D8 | 2D6 | 2D6 | 0 | 2D6 |
| ダルク | 2D6 | 2D6 | 2D6 | 2D6 | 1D6+4 | 1D6+4 | 2D6 | 2D6+2 |
| エルフィス | 2D6 | 2D6 | 2D8 | 2D6 | 1D6+4 | 1D6+4 | 2D8 | 2D8 |
| グランツ | 2D8 | 2D8 | 2D6 | 2D6 | 1D6+2 | 1D6+2 | 1D6 | 2D6 |

能力値の算出後、各値を3で割り(端数切り下げ)、能力値ボーナスを計算します。

＜精神力と魔力の算出＞

各種族に設定された算出式に従って精神力と魔力を算出していきます。
種族によっては魔力が0で固定される場合があります。

■精神力と魔力の算出式

| 種族 | 精神力 | 魔力 |
|--------|--------|-----|
| ニュートラル | 4D10+5 | 0 |
| ダルク | 4D6+3 | 4D6 |
| エルフィス | 4D6 | 4D8 |
| グランツ | 4D10 | 2D6 |

＜種族特性の取得＞

各種族には種族特性が設定されています。

| 種族 | 種族特性 | |
|-------------|------|------------------------------------|
| ニュートラル(火星入) | 特になし | |
| ニュートラル(移住民) | 低速老化 | 成長スピードが常人の3分の2から2分の1程度となります |
| ダルク | 低速老化 | 成長スピードが常人の3分の2から2分の1程度となります |
| エルフィス | 不老 | 老化による能力値修正が加わらなくなります |
| | 魔力視認 | 空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります |
| グランツ | 特になし | |

＜利き腕の決定＞

2D6で判定し、10以上が出た場合には両手利きを選択する事が出来ます。
もし、それ以外の値が出た場合は右か左のどちらか一方を選択する事になります。

<経歴の決定>

キャラクターは様々な体験を経て、技能を習得してきていることでしょう。

それらを決定するのがこの経歴です。

この項目では6歳からのPCの経歴を決定していきます。

まず、決定の仕方を説明します。

入学資格に当てはまる項目を選択すると、自動的に年数の項目に書かれている分だけの時間が経過します。

PCは一年間に200点の経験値を取得します。

- 学校 -

経験値を使用し、PCは習得可能技能に書かれている技能を習得することができます。

その他にも趣味で習得した、ということにすることによって、

(料理、コンピューター、生存、楽器演奏、音楽知識)を習得することも可能です。

技能名/*となっているものは/の後に指定されている技能だけ、技能名だけのものは特に指定なく習得可能を表しています。

■ 初等学校

入学資格：6歳

年数：9年

習得可能技能：運動、投擲/個人、知識/一般

■ 高等学校

入学資格：15歳以上

年数：3年

習得可能技能：格闘/個人、運動、投擲/個人、知識/一般

■ 大学

入学資格：高等学校卒業生、又は「知識/一般」のレベルが4以上

年数：4年

習得可能技能：知識/一般、薬学、医療、整備、設計、製作、交渉

■ 軍学校

入学資格：15歳以上

年数：3年

習得可能技能：操縦（艦船を除く）、射撃、格闘、運動、投擲、爆薬、整備、知識/軍事、戦術、通信

備考：卒業後に「階級/軍」レベル1を自動取得する。

■ 士官学校

入学資格：高等学校卒業生

年数：3年

習得可能技能：知識/軍事、指揮、戦術

備考：卒業後に「階級/軍」レベル8を自動取得する。

■ アカデミー魔術科

入学資格：6歳以上

年数：自由

習得可能技能：マジックルーン、知識/一般

備考：術士の称号を得るには、「マジックルーン」レベル3以上が必要。

■ アカデミー剣術科

入学資格：6歳

年数：9年

習得可能技能：格闘/個人、運動、知識/一般

－職業－

PCが現在に至るまでに就いてきた職業です。
年齢制限とはその仕事に就くことのできる最低年齢です。
収入とは一年間その仕事を行ったときに得ることのできる収入です。
この値はすでに支出の分は減らされています。
自動取得はその仕事に就くことによって自動的に手に入るアイテムです。
最終取得は最終的な自分の職業として選択した時に手に入るアイテムです。

■ 傭兵

資格：なし
年齢制限：なし
収入：1D10×10,000リアル
自動取得：傭兵協会IDカード
最終取得：なし

■ 冒険者

資格：なし
年齢制限：15歳以上
収入：5D10×2,000リアル
自動取得：冒険者の証
最終取得：冒険者ギルドIDカード

■ ハンター

資格：なし
年齢制限：15歳以上
収入：2D10×5,000リアル
自動取得：ハンターギルドIDカード
最終取得：ハンドガンHC

■ 神官

資格：なし
年齢制限：なし
収入：50,000
自動取得：聖印
最終取得：教徒用IDカード

■ ウィザード

資格：アカデミー卒業者、及び「マジックルーン」がレベル3以上
年齢制限：なし
収入：10D10×1,000
自動取得：無の魔法石(10)
最終取得：アカデミーIDカード

■ 企業社員

資格：初等学校卒業者
年齢制限：18歳以上
収入：60,000
自動取得：スーツ、携帯電話
最終取得：企業用IDカード

■ 企業作業員

資格：大学卒業者(例外あり)
年齢制限：なし
収入：100,000
自動取得：スーツ、アタッシュケース、イアフォン
最終取得：企業用IDカード、暗号解読器(+1)

■ 医者

資格：大学卒業者
年齢制限：なし
収入：100,000
自動取得：救急セット
最終取得：医師協会IDカード、手術道具

■ 軍人

資格：軍学校、又は士官学校卒業者(例外あり)
年齢制限：なし
収入：「階級/軍」レベル×100,000
自動取得：なし
最終取得：軍服、軍用IDカード

■ 暗殺者(GMと相談)

資格：なし
年齢制限：なし
収入：500,000
自動取得：ハンドガンAC、レーザーダガーAC、アーマースーツ
最終取得：暗殺者ギルドIDカード

<成長>

キャラクターは経験値を使って技能を得ることができます。
 経歴決定表を使用していない場合の経験値は(年齢-5)×200点です。

■ 技能レベルを上昇させるのに必要な経験値

| ランク | 戦闘技能 | 特殊技能 | 専門技能 | 一般技能 |
|-----|--------|---------|--------|--------|
| 1 | 150 | 300 | 200 | 100 |
| 2 | 200 | 400 | 300 | 150 |
| 3 | 300 | 600 | 400 | 200 |
| 4 | 400 | 800 | 600 | 300 |
| 5 | 600 | 1,200 | 800 | 400 |
| 6 | 800 | 1,600 | 1,200 | 600 |
| 7 | 1,200 | 2,400 | 1,600 | 800 |
| 8 | 1,600 | 3,200 | 2,400 | 1,200 |
| 9 | 2,400 | 4,800 | 3,200 | 1,600 |
| 10 | 3,200 | 6,400 | 4,800 | 2,400 |
| 11 | 4,800 | 9,600 | 6,400 | 3,200 |
| 12 | 6,400 | 13,000 | 9,600 | 4,800 |
| 13 | 9,600 | 19,000 | 13,000 | 6,400 |
| 14 | 13,000 | 25,000 | 19,000 | 9,600 |
| 15 | 19,000 | 31,000 | 25,000 | 13,000 |
| 16 | 25,000 | 38,000 | 31,000 | 19,000 |
| 17 | 31,000 | 50,000 | 38,000 | 25,000 |
| 18 | 38,000 | 65,000 | 50,000 | 31,000 |
| 19 | 50,000 | 90,000 | 65,000 | 38,000 |
| 20 | 65,000 | 120,000 | 90,000 | 50,000 |

■ 技能レベルを0レベルから上昇させるのに必要な経験値

| ランク | 戦闘技能 | 特殊技能 | 専門技能 | 一般技能 |
|-----|---------|---------|---------|---------|
| 1 | 150 | 300 | 200 | 100 |
| 2 | 350 | 700 | 500 | 250 |
| 3 | 650 | 1,300 | 900 | 450 |
| 4 | 1,050 | 2,100 | 1,500 | 750 |
| 5 | 1,650 | 3,300 | 2,300 | 1,150 |
| 6 | 2,450 | 4,900 | 3,500 | 1,750 |
| 7 | 3,650 | 7,300 | 5,100 | 2,550 |
| 8 | 5,250 | 10,500 | 7,500 | 3,750 |
| 9 | 7,650 | 15,300 | 10,700 | 5,350 |
| 10 | 10,850 | 21,700 | 15,500 | 7,750 |
| 11 | 15,650 | 31,300 | 21,900 | 10,950 |
| 12 | 22,050 | 44,300 | 31,500 | 15,750 |
| 13 | 31,650 | 63,300 | 44,500 | 22,150 |
| 14 | 44,650 | 88,300 | 63,500 | 31,750 |
| 15 | 63,650 | 119,300 | 88,500 | 44,750 |
| 16 | 88,650 | 157,300 | 119,500 | 63,750 |
| 17 | 119,650 | 207,300 | 157,500 | 88,750 |
| 18 | 157,650 | 272,300 | 207,500 | 119,750 |
| 19 | 207,650 | 362,300 | 272,500 | 157,750 |
| 20 | 272,650 | 482,300 | 362,500 | 207,750 |

<各ステータスの算出>

耐久値 : 腕「体力基本値+5」、脚「体力基本値+7」、頭部「体力基本値+3」、胴体「体力基本値+10」
 防御力 : 腕「体力ボーナス+1」、脚「体力ボーナス+1」、頭部「体力ボーナス」、胴体「体力ボーナス+2」
 射撃命中基本値 : 器用ボーナス+射撃/個人技能レベル(射撃技能がない場合は0)
 格闘命中基本値 : 敏捷ボーナス+格闘/個人技能レベル(格闘技能がない場合は0)
 回避 : 敏捷ボーナス+運動技能レベル(運動技能がない場合は0)
 キャラクターレベル : 戦闘技能、或いは特殊技能の中で一番高い技能レベル
 魔術抵抗力 : 知性ボーナス+キャラクターレベル

<所持品の取得>

所持金は(1D10×1D10)×1,000+20,000レアルです。
 経歴決定表を使用している場合はその分の収入も追加されます。
 普通の服、普通の靴は一つずつ無料で入手できます。

-用語解説-

名称 : 装備品の名前です。
 命中 : 命中判定に加わる修正です。
 回避 : 回避判定に加わる修正です。
 射程 : 攻撃が届く有効範囲を表します。
 威力 : ダメージの大きさです。
 耐久値 : どれほどのダメージに耐えることができるかを表します。
 装甲値 : どれほどのダメージを貫通させずに防ぐことができるかを表します。
 発射数 : 特に記述がなければ一連射の射撃数です。
 装弾数 : 標準装備のマガジンに込めることができる弾の量です。
 重量 : 選択ルール用の装備重量です。
 隠蔽度 : 武器の隠しやすさや見つかりづらさを表しています。
 分類 : 武器の形態を大まかに分類しています。
 用途 : 片手か両手のどちらで利用できる武器なのかを表しています。
 価格 : 標準価格です。
 カスタムパーツ : 標準装備されているカスタムパーツを表しています。
 開発年月 : シナリオの時代がこの年代に達していないと購入できません。
 備考 : 何か特殊な効果などが備わっている場合、その説明を行っています。

-武器-

■格闘

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | | | |
|------|----|--|--------------|------|-----|-----|-------|----|-------|---|-------|-----|
| パンチ | +1 | 近接 | 1D4+筋力ボーナス | - | - | - | - | HP | 格闘/個人 | | | |
| | 重量 | - | 隠蔽度 | - | 用途 | - | 開発 | - | 開発年度 | - | 価格(R) | 非売品 |
| | 備考 | 部位狙い以外は脚を覗く部位に命中します。 | | | | | | | | | | |
| キック | ±0 | 近接 | 1D8+筋力ボーナス | - | - | - | - | K | 格闘/個人 | | | |
| | 重量 | - | 装弾数 | - | 用途 | - | 開発 | - | 開発年度 | - | 価格(R) | 非売品 |
| | 備考 | 部位狙い以外は腕、頭部を覗く部位に命中します。 | | | | | | | | | | |
| 体当たり | -1 | 近接 | 1D6+筋力ボーナス | - | - | - | - | T | 格闘/個人 | | | |
| | 重量 | - | 装弾数 | - | 用途 | - | 開発 | - | 開発年度 | - | 価格(R) | 非売品 |
| | 備考 | 受けた実ダメージをペナルティとし目標値7の運動判定に失敗すると転倒します。 | | | | | | | | | | |
| 頭突き | -2 | 近接 | 1D6+2+筋力ボーナス | - | - | - | - | HA | 格闘/個人 | | | |
| | 重量 | - | 装弾数 | - | 用途 | - | 開発 | - | 開発年度 | - | 価格(R) | 非売品 |
| | 備考 | この攻撃は絶対に頭部に命中します。 受けた実ダメージをペナルティとし目標値7の体力判定に失敗すると1D3ターンの間意識が朦朧とします。 | | | | | | | | | | |

■ナックル

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | | | |
|------------|----|---------------------------------|------------------|------|-----|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| ウェーブナックル | +1 | 近接 | 1D6×2+筋力ボーナス | - | - | - | - | EW | 格闘/個人 | | | |
| | 重量 | 2 | 隠蔽度 | - | 用途 | 1H | 開発 | グループ社 | 開発年度 | 2112年 | 価格(R) | 3,000 |
| | 備考 | この武器による攻撃は防具の装甲値を無視してダメージを与えます。 | | | | | | | | | | |
| ウェーブナックルII | +1 | 近接 | (1D6+1)×2+筋力ボーナス | - | - | - | - | EW | 格闘/個人 | | | |
| | 重量 | 2 | 隠蔽度 | - | 用途 | 1H | 開発 | グループ社 | 開発年度 | 2137年 | 価格(R) | 4,000 |
| | 備考 | この武器による攻撃は防具の装甲値を無視してダメージを与えます。 | | | | | | | | | | |
| クラスターナックル | +1 | 近接 | (1D6+3)×2+筋力ボーナス | - | - | - | - | EW | 格闘/個人 | | | |
| | 重量 | 2 | 隠蔽度 | - | 用途 | 1H | 開発 | グループ社 | 開発年度 | 2155年 | 価格(R) | 7,000 |
| | 備考 | この武器による攻撃は防具の装甲値を無視してダメージを与えます。 | | | | | | | | | | |

■クロー

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | | |
|-----|----|----|---------------|------|-----|-----|-------|----|-------|---|-------|
| クロー | +1 | 近接 | 1D10+2+筋力ボーナス | - | - | - | - | EW | 格闘/個人 | | |
| | 重量 | 2 | 隠蔽度 | +2 | 用途 | 1H | 開発 | - | 開発年度 | - | 価格(R) |

■棍棒

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 |
|----|----|----|-------------|-------|------|--------|-------|-----|-------|
| 警棒 | ±0 | 近接 | 1D8+筋力ボーナス | - | - | - | - | EW | 格闘／個人 |
| | 重量 | 2 | 隠蔽度 +3 | 用途 1H | 開発 - | 開発年度 - | 価格(R) | 500 | |
| 棍棒 | ±0 | 近接 | 1D10+筋力ボーナス | - | - | - | - | EW | 格闘／個人 |
| | 重量 | 3 | 隠蔽度 ±0 | 用途 1H | 開発 - | 開発年度 - | 価格(R) | 600 | |

■短剣

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 |
|-----|----|----|---------------|-------|------|--------|-------|-----|-------|
| ダガー | +1 | 近接 | 1D10+2+筋力ボーナス | - | - | - | - | EW | 格闘／個人 |
| | 重量 | 2 | 隠蔽度 +3 | 用途 1H | 開発 - | 開発年度 - | 価格(R) | 700 | |

■レーザーダガー

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 |
|-----------|----|-----------------------------|--------------|-------|-----------|------------|-------|--------|-------|
| レーザーダガー | ±0 | 近接 | 2D6+4+筋力ボーナス | - | - | - | 720 | LEW | 格闘／個人 |
| | 重量 | 1.5 | 隠蔽度 +5 | 用途 1H | 開発 フィーユ社 | 開発年度 2170年 | 価格(R) | 7,000 | |
| レーザーダガーⅡ | ±0 | 近接 | 2D8+4+筋力ボーナス | - | - | - | 640 | LEW | 格闘／個人 |
| | 重量 | 1.5 | 装弾数 +5 | 用途 1H | 開発 フィーユ社 | 開発年度 2172年 | 価格(R) | 10,000 | |
| レーザーダガーAC | +1 | 近接 | 3D6+5+筋力ボーナス | - | - | - | 600 | LEW | 格闘／個人 |
| | 重量 | 1.5 | 装弾数 +5 | 用途 1H | 開発 暗殺者ギルド | 開発年度 2177年 | 価格(R) | 非売品 | |
| | 備考 | バッテリーはフィーユ社製エネルギーバックを使用します。 | | | | | | | |

■剣

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 |
|----------|----|---|--------------|-------|----------|------------|-------|-------|-------|
| ショートブレード | ±0 | 近接 | 2D8+2+筋力ボーナス | - | - | - | - | EW | 格闘／個人 |
| | 重量 | 3 | 隠蔽度 - | 用途 1H | 開発 アームズ社 | 開発年度 - | 価格(R) | 6,000 | |
| | 備考 | アームズ社製60cm歩兵剣。 銃を扱いにくい場所での白兵戦を意識して開発されました。 優れた耐久性と取り扱い易さを誇りますが、実際に使用されたケースは稀です。 | | | | | | | |
| ロングブレード | -1 | 近接 | 4D6+2+筋力ボーナス | - | - | - | - | EW | 格闘／個人 |
| | 重量 | 6 | 装弾数 - | 用途 1H | 開発 アームズ社 | 開発年度 2171年 | 価格(R) | 9,000 | |
| | 備考 | アームズ社製100cm歩兵剣。 翼族戦争が始まり、ショートブレードのリーチ不足が指摘され始めたことによって開発されました。 | | | | | | | |

■レーザーブレード

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 |
|-----------|----|----|---------------|-------|------------|------------|-------|--------|-------|
| レーザーブレード | ±0 | 近接 | 2D10+5+筋力ボーナス | - | - | - | 400 | LEW | 格闘／個人 |
| | 重量 | 2 | 隠蔽度 - | 用途 1H | 開発 セリティウス社 | 開発年度 2171年 | 価格(R) | 12,000 | |
| レーザーブレードⅡ | ±0 | 近接 | 4D6+3+筋力ボーナス | - | - | - | 370 | LEW | 格闘／個人 |
| | 重量 | 2 | 装弾数 - | 用途 1H | 開発 セリティウス社 | 開発年度 2172年 | 価格(R) | 15,000 | |
| レーザーブレードⅢ | ±0 | 近接 | 4D6+6+筋力ボーナス | - | - | - | 320 | LEW | 格闘／個人 |
| | 重量 | 2 | 装弾数 - | 用途 1H | 開発 セリティウス社 | 開発年度 2174年 | 価格(R) | 17,000 | |

■大型レーザーブレード

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 |
|-------------|----|-----|---------------|-------|----------|------------|-------|--------|-------|
| 大型レーザーブレード | -1 | 近接 | 3D10+4+筋力ボーナス | - | - | - | 250 | LEW | 格闘／個人 |
| | 重量 | 2.5 | 隠蔽度 - | 用途 2H | 開発 フィーユ社 | 開発年度 2171年 | 価格(R) | 24,000 | |
| 大型レーザーブレードⅡ | -1 | 近接 | 3D10+7+筋力ボーナス | - | - | - | 190 | LEW | 格闘／個人 |
| | 重量 | 2.5 | 装弾数 - | 用途 2H | 開発 フィーユ社 | 開発年度 2174年 | 価格(R) | 28,000 | |

■レーザーアックス

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 |
|-----------|----|-----|---------------|-------|-----|-------|-------|-------|-------|
| レーザーアックス | ±0 | 近接 | 2D8+5+筋力ボーナス | - | - | - | 550 | LEW | 格闘/個人 |
| | 重量 | 1.5 | 隠蔽度 +1 | 用途 1H | 開発 | フィーユ社 | 開発年度 | 2171年 | 価格(R) |
| レーザーアックスⅡ | ±0 | 近接 | 2D10+5+筋力ボーナス | - | - | - | 530 | LEW | 格闘/個人 |
| | 重量 | 1.5 | 装弾数 +1 | 用途 1H | 開発 | フィーユ社 | 開発年度 | 2172年 | 価格(R) |

■大型レーザーアックス

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 |
|-------------|----|----|--------------|-------|-----|-------|-------|-------|-------|
| 大型レーザーアックス | -1 | 近接 | 4D6+4+筋力ボーナス | - | - | - | 350 | LEW | 格闘/個人 |
| | 重量 | 3 | 隠蔽度 - | 用途 2H | 開発 | フィーユ社 | 開発年度 | 2172年 | 価格(R) |
| 大型レーザーアックスⅡ | -1 | 近接 | 4D6+7+筋力ボーナス | - | - | - | 320 | LEW | 格闘/個人 |
| | 重量 | 3 | 装弾数 - | 用途 2H | 開発 | フィーユ社 | 開発年度 | 2174年 | 価格(R) |

■レーザーランス

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 |
|----------|----|----|---------------|-------|-----|-------|-------|-------|-------|
| レーザーランス | +1 | 近接 | 2D10+筋力ボーナス | - | - | - | 600 | LEW | 格闘/個人 |
| | 重量 | 3 | 隠蔽度 +3 | 用途 1H | 開発 | フィーユ社 | 開発年度 | 2171年 | 価格(R) |
| レーザーランスⅡ | +1 | 近接 | 2D10+3+筋力ボーナス | - | - | - | 560 | LEW | 格闘/個人 |
| | 重量 | 3 | 装弾数 +3 | 用途 1H | 開発 | フィーユ社 | 開発年度 | 2172年 | 価格(R) |
| レーザーランスⅢ | +1 | 近接 | 2D10+5+筋力ボーナス | - | - | - | 530 | LEW | 格闘/個人 |
| | 重量 | 3 | 装弾数 +3 | 用途 1H | 開発 | フィーユ社 | 開発年度 | 2174年 | 価格(R) |

■ボールウェポン

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 |
|--------------------|----|------|---------------|-------|-----|-------|-------|-------|-------|
| ガンスピア (20mm爆裂弾) | -1 | 近接 | 2D10+2+筋力ボーナス | - | - | - | - | EW | 格闘/個人 |
| | -2 | 600m | 2D10+7+知性ボーナス | - | 3 | 6 | - | HR | 射撃/個人 |
| | 重量 | 9 | 隠蔽度 - | 用途 2H | 開発 | フィーユ社 | 開発年度 | 2168年 | 価格(R) |

■ハンドガン

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | |
|---------|---------|---|--------------|-------|-----|---------|-------|-------|-------|------------|
| ハンドガン | ±0 | 100m | 2D6+知性ボーナス | - | 1 | 12 | - | HG | 射撃/個人 | |
| | 重量 | 3 | 隠蔽度 +3 | 用途 1H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 2,500 |
| | 備考 | アームズ社製の9mm自動拳銃です。最もポピュラーな銃火器で、多くの国や組織で使用されています。 | | | | | | | | |
| ハンドガンHC | ±0 | 80m | 2D6+4+知性ボーナス | - | 1 | 14 | - | HG | 射撃/個人 | |
| | 重量 | 3 | 隠蔽度 +2 | 用途 1H | 開発 | ハンターギルド | 開発年度 | - | 価格(R) | 非売品(3,500) |
| | 備考 | ハンターギルドで使用されている大型の自動拳銃です。 | | | | | | | | |
| ハンドガンAC | +1 | 50m | 2D6+知性ボーナス | - | 1 | 9 | - | HG | 射撃/個人 | |
| | 重量 | 3 | 隠蔽度 +4 | 用途 1H | 開発 | 暗殺者ギルド | 開発年度 | - | 価格(R) | 非売品(4,200) |
| | カスタムパーツ | 消音器 | | | | | | | | |
| | 備考 | 暗殺者ギルドで使用されている小型の自動拳銃です。 | | | | | | | | |
| グリフィン | ±0 | 120m | 4D6+1+知性ボーナス | - | 1 | 5 | - | HG | 射撃/個人 | |
| | 重量 | 4 | 隠蔽度 +3 | 用途 1H | 開発 | ルーナ社 | 開発年度 | 2145年 | 価格(R) | 4,000 |
| | 備考 | 10mm爆裂弾を使用する攻撃力重視の自動拳銃です。威力は必要以上にありますが装弾数の少なさが欠点です。 | | | | | | | | |
| グリフィンⅡ | ±0 | 120m | 4D6+1+知性ボーナス | - | 1 | 8 | - | HG | 射撃/個人 | |
| | 重量 | 4 | 隠蔽度 +3 | 用途 1H | 開発 | ルーナ社 | 開発年度 | 2146年 | 価格(R) | 4,600 |
| | 備考 | マガジンを改良する事で装弾数の少なさを解消した第二期生産型です。 | | | | | | | | |

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 |
|------------|---------|--|---------------|-------|-------------------|------|-------|-------|-------|
| グリフィンⅢ | +1 | 130m | 2D10+5+知性ボーナス | - | 1 | 10 | - | HG | 射撃／個人 |
| | 重量 | 5 | 隠蔽度 +2 | 用途 1H | 開発 ルーナ社 | 開発年度 | 2153年 | 価格(R) | 6,500 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト（可視） | | | | | | | |
| | 備考 | レーザーサイトを標準装備にすると共に、全体的な性能アップを果たした第三基生産型。 | | | | | | | |
| グリフィンⅢ-SSC | +1 | 130m | 2D10+6+知性ボーナス | - | 1 | 10 | - | HG | 射撃／個人 |
| | 重量 | 5.5 | 隠蔽度 +2 | 用途 1H | 開発 ルーナ社 | 開発年度 | 2177年 | 価格(R) | 非売品 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト（不可視）、消音器 | | | | | | | |
| | 備考 | スカイシップ艦隊向けにカスタマイズが施されたグリフィンⅢ。 | | | | | | | |
| グリフィンⅣ | +1 | 140m | 4D6+6+知性ボーナス | - | 1 | 10 | - | HG | 射撃／個人 |
| | 重量 | 5 | 隠蔽度 +2 | 用途 1H | 開発 ルーナ社 | 開発年度 | 2178年 | 価格(R) | 9,700 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト（可視） | | | | | | | |
| | 備考 | 根強い人気を誇るグリフィンシリーズの威力を強化した最新型。 | | | | | | | |
| メル | -1 | 40m | 1D10+知性ボーナス | - | 2 | 20 | - | HG | 射撃／個人 |
| | 重量 | 4 | 隠蔽度 +2 | 用途 1H | 開発 アルシェイド・インダストリー | 開発年度 | 2148年 | 価格(R) | 2,200 |
| | 備考 | 安価な護身用装備として開発された自動拳銃。細長いマガジンが特徴で、見た目は至って簡素。 | | | | | | | |
| メルⅡ | -1 | 40m | 1D10+知性ボーナス | - | 2 | 25 | - | HG | 射撃／個人 |
| | 重量 | 4 | 隠蔽度 +1 | 用途 1H | 開発 アルシェイド・インダストリー | 開発年度 | 2149年 | 価格(R) | 2,800 |
| | 備考 | 連射力の関係から装弾数不足が指摘された為、急遽マガジンが延長された第二期生産型。 | | | | | | | |
| メルⅢ | ±0 | 50m | 1D10+2+知性ボーナス | - | 2 | 30 | - | HG | 射撃／個人 |
| | 重量 | 5 | 隠蔽度 ±0 | 用途 1H | 開発 アルシェイド・インダストリー | 開発年度 | 2158年 | 価格(R) | 4,300 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト（可視） | | | | | | | |
| | 備考 | 発射機構の改良やレーザーサイトの標準装備など、それまでの低コスト路線からの転換を図った第三期生産型。 | | | | | | | |
| メルⅣ | ±0 | 60m | 1D10+5+知性ボーナス | - | 2 | 30 | - | HG | 射撃／個人 |
| | 重量 | 5 | 隠蔽度 ±0 | 用途 1H | 開発 アルシェイド・インダストリー | 開発年度 | 2170年 | 価格(R) | 5,000 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト（可視） | | | | | | | |
| | 備考 | グリフィンシリーズに対抗するべく、火力の強化が図られた最新型。 | | | | | | | |

■リボルバー

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 |
|-----------|----|---|--------------|-------|----------|------|-------|-------|-------|
| リボルバー | ±0 | 100m | 3D8+1+知性ボーナス | - | 1 | 6 | - | R | 射撃／個人 |
| | 重量 | 5 | 隠蔽度 +4 | 用途 1H | 開発 アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 2,900 |
| | 備考 | アームズ社製の回転式拳銃です。旧式ではありますが、故障率が低く根強い人気があります。 | | | | | | | |
| リボルバーMk-Ⅱ | ±0 | 105m | 3D8+3+知性ボーナス | - | 1 | 6 | - | R | 射撃／個人 |
| | 重量 | 5 | 隠蔽度 +4 | 用途 1H | 開発 アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 3,800 |
| | 備考 | 改良が施された最新式の回転式拳銃。 | | | | | | | |
| ガルフR112 | -1 | 110m | 4D6+1+知性ボーナス | - | 1 | 6 | - | R | 射撃／個人 |
| | 重量 | 6 | 隠蔽度 +3 | 用途 1H | 開発 アームズ社 | 開発年度 | 2112年 | 価格(R) | 6,500 |
| | 備考 | アームズ社の子会社の一つであるガルフ銃器製作工房にて製作されている高火力の大型回転式拳銃。 | | | | | | | |

■レーザーガン

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | | | |
|---------------|---------|---|------------------|------|-----|-----|-------|--------------|-------|-------|-------|--------|
| ショックガン | ±0 | 20m | - | - | 1 | 12 | - | AMW | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 3.5 | 隠蔽度 | +3 | 用途 | 1H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | 2155年 | 価格(R) | 6,400 |
| | 効果 | 目標値9の体力判定に失敗すると2D6分気絶します。 | | | | | | | | | | |
| | 備考 | 低出力のレーザーを使用した武器で、相手を傷付けずに無力化する事を目的としています。 | | | | | | | | | | |
| ブラスター | ±0 | 200m | 2D6+3+知性ボーナス | - | 1 | 50 | - | HLG | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 4 | 隠蔽度 | +3 | 用途 | 1H | 開発 | アーマメント・システムズ | 開発年度 | 2168年 | 価格(R) | 7,000 |
| | 備考 | マガジンを改良する事で装弾数の少なさを解消した第二期生産型です。 | | | | | | | | | | |
| ブラスター II | +1 | 200m | 2D6+3+知性ボーナス | - | 1 | 50 | - | HLG | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 5 | 隠蔽度 | +2 | 用途 | 1H | 開発 | アーマメント・システムズ | 開発年度 | 2169年 | 価格(R) | 8,200 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト (可視) | | | | | | | | | | |
| | 備考 | レーザーサイトを内蔵し、命中力の向上を図った第二期生産型。 | | | | | | | | | | |
| ハイ・ブラスター | ±0 | 180m | 3D6+4+知性ボーナス | - | 1 | 25 | - | HLG | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 5 | 隠蔽度 | +2 | 用途 | 1H | 開発 | アーマメント・システムズ | 開発年度 | 2169年 | 価格(R) | 10,000 |
| | 備考 | 装弾数を犠牲に出力を高め、攻撃力を強化したレーザーガン。 | | | | | | | | | | |
| ハイ・ブラスター II | +1 | 180m | 3D6+6+知性ボーナス | - | 1 | 20 | - | HLG | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 5 | 隠蔽度 | +2 | 用途 | 1H | 開発 | アーマメント・システムズ | 開発年度 | 2172年 | 価格(R) | 12,500 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト (可視) | | | | | | | | | | |
| | 備考 | 出力の更なる強化や、レーザーサイトの追加を施した第二期生産型。 | | | | | | | | | | |
| デュアルレーザーガン | ±0 | 250m | (3D6+5)×2+知性ボーナス | - | 1 | 15 | - | LG | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 8 | 隠蔽度 | ±0 | 用途 | 2H | 開発 | フィーユ社 | 開発年度 | 2170年 | 価格(R) | 28,000 |
| | 備考 | 連なった二つの銃身から高出力のレーザーを発射する最新型のレーザーガンです。 | | | | | | | | | | |
| デュアルレーザーガン II | +1 | 250m | (3D6+7)×2+知性ボーナス | - | 1 | 15 | - | LG | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 9 | 隠蔽度 | -1 | 用途 | 2H | 開発 | フィーユ社 | 開発年度 | 2173年 | 価格(R) | 29,500 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト (可視) | | | | | | | | | | |
| | 備考 | エネルギーの変換効率を向上させ、威力の強化を成し遂げた第二期生産型。 | | | | | | | | | | |

■サブマシンガン

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | | | |
|------------|---------|---------------------------------|--------------|------|-----|-----|-------|--------------|-------|-------|-------|-------|
| サブマシンガン | -2 | 80m | 2D6+知性ボーナス | - | 5 | 20 | - | SMG | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 5 | 隠蔽度 | +3 | 用途 | 1H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 3,600 |
| | 備考 | 一般的な短機関銃です。多くの国や組織に使われています。 | | | | | | | | | | |
| ファランクス | -2 | 85m | 2D6+2+知性ボーナス | - | 5 | 25 | - | SMG | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 5 | 隠蔽度 | +3 | 用途 | 1H | 開発 | アーマメント・システムズ | 開発年度 | 2115年 | 価格(R) | 4,000 |
| | 備考 | バランスのとれた扱いやすいSMG。広く普及している武器の一つ。 | | | | | | | | | | |
| ファランクス II | -2 | 85m | 2D6+2+知性ボーナス | - | 5 | 30 | - | SMG | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 6 | 隠蔽度 | +3 | 用途 | 1H | 開発 | アーマメント・システムズ | 開発年度 | 2118年 | 価格(R) | 4,600 |
| | 備考 | 弾倉の改良によって装弾数を増した第二期生産型。 | | | | | | | | | | |
| ファランクス III | -1 | 90m | 2D6+3+知性ボーナス | - | 5 | 30 | - | SMG | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 6 | 隠蔽度 | +2 | 用途 | 1H | 開発 | アーマメント・システムズ | 開発年度 | 2140年 | 価格(R) | 6,000 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト (可視) | | | | | | | | | | |
| | 備考 | 携帯性を犠牲として全体的な性能を増した第三期生産型。 | | | | | | | | | | |
| ファランクス IV | -1 | 93m | 2D6+4+知性ボーナス | - | 5 | 30 | - | SMG | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 5 | 隠蔽度 | +2 | 用途 | 1H | 開発 | アーマメント・システムズ | 開発年度 | 2162年 | 価格(R) | 8,400 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト (可視) | | | | | | | | | | |
| | 備考 | フレームの強化や軽量化を図った第四期生産型。 | | | | | | | | | | |

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 |
|------------|---------|-------------------------------------|--------------|-------|----------|------|-------|-------|--------|
| HM I ファング | -2 | 80m | 2D6+2+知性ボーナス | - | 5 | 30 | - | SMG | 射撃/個人 |
| | 重量 | 6 | 隠蔽度 +3 | 用途 1H | 開発 ドライブ社 | 開発年度 | 2145年 | 価格(R) | 4,000 |
| | 備考 | 使い易さを考慮したバランスに優れた短機関銃。 | | | | | | | |
| HM II ビー | -3 | 75m | 2D6+1+知性ボーナス | - | 6 | 36 | - | SMG | 射撃/個人 |
| | 重量 | 6 | 隠蔽度 +3 | 用途 1H | 開発 ドライブ社 | 開発年度 | 2157年 | 価格(R) | 5,200 |
| | 備考 | 高い連射力を持つが集弾性の悪い短機関銃。 | | | | | | | |
| HM III パード | -1 | 85m | 2D6+1+知性ボーナス | - | 4 | 28 | - | SMG | 射撃/個人 |
| | 重量 | 6 | 隠蔽度 +3 | 用途 1H | 開発 ドライブ社 | 開発年度 | 2157年 | 価格(R) | 5,200 |
| | 備考 | 連射力を犠牲に射程距離、命中精度を高めた短機関銃。 | | | | | | | |
| HMZ オメガ | -1 | 100m | 2D8+4+知性ボーナス | - | 6 | 42 | - | SMG | 射撃/個人 |
| | 重量 | 9 | 隠蔽度 +2 | 用途 1H | 開発 ドライブ社 | 開発年度 | 2170年 | 価格(R) | 10,500 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト (不可視) | | | | | | | |
| | 備考 | 性能は高いものの個人用携帯火器としては重過ぎ、かつ大きすぎる短機関銃。 | | | | | | | |

■マシンガン

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 |
|------------|----|--------------------------------------|--------------|-------|----------|------|-------|-------|--------|
| マシンガン | -1 | 200m | 3D6+2+知性ボーナス | - | 4 | 80 | - | MG | 射撃/個人 |
| | 重量 | 12 | 隠蔽度 ±0 | 用途 2H | 開発 アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 5,000 |
| | 備考 | 一般的な軽機関銃です。多くの国や組織に使われています。 | | | | | | | |
| クレス | -1 | 200m | 3D6+4+知性ボーナス | - | 4 | 100 | - | MG | 射撃/個人 |
| | 重量 | 12 | 隠蔽度 ±0 | 用途 2H | 開発 アームズ社 | 開発年度 | 2085年 | 価格(R) | 6,200 |
| | 備考 | 平均的な性能を持つ軽機関銃。 | | | | | | | |
| クレスMk- II | -1 | 220m | 3D6+6+知性ボーナス | - | 4 | 100 | - | MG | 射撃/個人 |
| | 重量 | 13 | 隠蔽度 ±0 | 用途 2H | 開発 アームズ社 | 開発年度 | 2110年 | 価格(R) | 7,600 |
| | 備考 | 改良が施され、全体的に性能の向上した第二期生産型。 | | | | | | | |
| クレスMk- III | -1 | 240m | 3D6+8+知性ボーナス | - | 4 | 120 | - | MG | 射撃/個人 |
| | 重量 | 13 | 隠蔽度 ±0 | 用途 2H | 開発 アームズ社 | 開発年度 | 2154年 | 価格(R) | 8,500 |
| | 備考 | 順当に性能が向上している第三期生産型。 | | | | | | | |
| サクス | -1 | 220m | 3D8+2+知性ボーナス | - | 4 | 80 | - | MG | 射撃/個人 |
| | 重量 | 12 | 隠蔽度 ±0 | 用途 2H | 開発 アームズ社 | 開発年度 | 2090年 | 価格(R) | 6,800 |
| | 備考 | より大口径の弾薬を使用する火力型強化型軽機関銃。 | | | | | | | |
| サクスMk- II | -1 | 250m | 3D8+5+知性ボーナス | - | 4 | 100 | - | MG | 射撃/個人 |
| | 重量 | 13 | 隠蔽度 ±0 | 用途 2H | 開発 アームズ社 | 開発年度 | 2112年 | 価格(R) | 8,500 |
| | 備考 | 弾倉の大型化やフレーム強度の向上によってより火力の増した第二期生産型。 | | | | | | | |
| サクスMk- III | -1 | 280m | 3D8+6+知性ボーナス | - | 4 | 100 | - | MG | 射撃/個人 |
| | 重量 | 13 | 隠蔽度 ±0 | 用途 2H | 開発 アームズ社 | 開発年度 | 2163年 | 価格(R) | 9,800 |
| | 備考 | 旧式となりつつあったMk- IIを改良し、性能を向上させた第三期生産型。 | | | | | | | |
| ガトリングガン | -2 | 450m | 3D6+4+知性ボーナス | - | 10 | 100 | - | GG | 射撃/個人 |
| | 重量 | 20 | 隠蔽度 - | 用途 2H | 開発 アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 15,000 |
| | 備考 | 四つの回転する銃身をもち、連射力の高い機関砲です。 | | | | | | | |

■レーザーマシンガン

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | | | |
|------------|--|-----------------------------|--------------|------|-----|-----|-------|--------------|-------|-------|-------|--------|
| レーザーマシンガン | -1 | 200m | 2D6+4+知性ボーナス | - | 4 | 40 | - | LMG | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 7 | 隠蔽度 | +1 | 用途 | 2H | 開発 | アーマメント・システムズ | 開発年度 | 2172年 | 価格(R) | 9,200 |
| | 備考 | 威力が下がるかわりに連射可能となったレーザーガンです。 | | | | | | | | | | |
| レーザーマシンガンⅡ | ±0 | 200m | 2D6+6+知性ボーナス | - | 4 | 40 | - | LMG | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 8 | 隠蔽度 | ±0 | 用途 | 2H | 開発 | アーマメント・システムズ | 開発年度 | 2174年 | 価格(R) | 11,500 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト(可視) | | | | | | | | | | |
| 備考 | 出力の強化を行い威力を強化した他、レーザーサイトの追加により命中率も向上しています。 | | | | | | | | | | | |
| レーザーマシンガンⅢ | ±0 | 230m | 2D6+7+知性ボーナス | - | 4 | 40 | - | LMG | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 8 | 隠蔽度 | ±0 | 用途 | 2H | 開発 | アーマメント・システムズ | 開発年度 | 2177年 | 価格(R) | 12,500 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト(可視) | | | | | | | | | | |
| 備考 | 活発になり始めた魔軍に備えて開発された新型。 | | | | | | | | | | | |
| フィムール | ±0 | 250m | 3D6+7+知性ボーナス | - | 4 | 20 | - | LMG | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 9 | 隠蔽度 | ±0 | 用途 | 2H | 開発 | オメガ工房 | 開発年度 | 2175年 | 価格(R) | 16,000 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト(可視) | | | | | | | | | | |
| 備考 | エネルギー効率よりも威力を重視した高火力のレーザーマシンガン。 | | | | | | | | | | | |
| フィムールⅡ | ±0 | 300m | 4D6+6+知性ボーナス | - | 3 | 30 | - | LMG | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 9 | 隠蔽度 | ±0 | 用途 | 2H | 開発 | オメガ工房 | 開発年度 | 2178年 | 価格(R) | 18,000 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト(可視) | | | | | | | | | | |
| 備考 | 連射性は低下したものの、威力やエネルギー効率が向上した第二期生産型。 | | | | | | | | | | | |

■アサルトライフル

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | | | |
|---------------------------|------------------------------------|---------------------------------|---------------|------|-----|-----|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
| アサルトライフル | -1 | 300m | 3D6+6+知性ボーナス | - | 3 | 30 | - | AR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 7 | 隠蔽度 | +0 | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 7,000 |
| | 備考 | 一般的なアサルトライフルです。多くの国や組織に使われています。 | | | | | | | | | | |
| ティロル | -1 | 280m | 3D8+6+知性ボーナス | - | 3 | 30 | - | AR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 8 | 隠蔽度 | ±0 | 用途 | 2H | 開発 | ルーナ社 | 開発年度 | 2148年 | 価格(R) | 8,600 |
| | 備考 | 火力が高く、扱いやすいということで人気のあるアサルトライフル。 | | | | | | | | | | |
| ティロルⅡ (グレネードランチャー) | -1 | 280m | 3D8+6+知性ボーナス | - | 3 | 30 | - | AR | 射撃/個人 | | | |
| | +2 | 80m | 3D10+5+知性ボーナス | 5m | 1 | 3 | - | GR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 11 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | ルーナ社 | 開発年度 | 2150年 | 価格(R) | 11,000 |
| 備考 | 更なる火力強化案としてグレネードランチャーが増設された第二期生産型。 | | | | | | | | | | | |
| ティロルⅢ | ±0 | 300m | 3D8+8+知性ボーナス | - | 4 | 40 | - | AR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 8 | 隠蔽度 | ±0 | 用途 | 2H | 開発 | ルーナ社 | 開発年度 | 2176年 | 価格(R) | 12,400 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト(可視) | | | | | | | | | | |
| 備考 | レーザーサイトを標準装備とし、全体的な性能の底上げが図られた最新型。 | | | | | | | | | | | |
| ティロルⅢ-SSC (グレネードランチャー) | ±0 | 320m | 3D8+9+知性ボーナス | - | 4 | 40 | - | AR | 射撃/個人 | | | |
| | +2 | 80m | 3D10+5+知性ボーナス | 5m | 1 | 3 | - | GR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 11 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | ルーナ社 | 開発年度 | 2176年 | 価格(R) | 非売品 |
| カスタムパーツ | レーザーサイト(可視) | | | | | | | | | | | |
| 備考 | スカイシップ艦隊向けにカスタマイズが施されたティロルⅢ。 | | | | | | | | | | | |
| ブレイカー | -1 | 350m | 5D6+8+知性ボーナス | - | 3 | 30 | - | AR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 9 | 隠蔽度 | ±0 | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | 2152年 | 価格(R) | 13,500 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト(可視) | | | | | | | | | | |
| 備考 | 大口径弾の使用によって高い火力を発揮するアサルトライフル。 | | | | | | | | | | | |

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 |
|-------------|---------|---|---------------|-------|----------|------|-------|-------|--------|
| ブレイカーMk-II | -1 | 380m | 5D6+10+知性ボーナス | - | 3 | 30 | - | AR | 射撃/個人 |
| | 重量 | 10 | 隠蔽度 ±0 | 用途 2H | 開発 アームズ社 | 開発年度 | 2160年 | 価格(R) | 14,800 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト(可視) | | | | | | | |
| | 備考 | フレーム強度の向上や、銃身の改良によって安定性が高められた第二期生産型。 | | | | | | | |
| ブレイカーMk-III | -1 | 390m | 5D6+11+知性ボーナス | - | 3 | 30 | - | AR | 射撃/個人 |
| | 重量 | 10 | 隠蔽度 ±0 | 用途 2H | 開発 アームズ社 | 開発年度 | 2172年 | 価格(R) | 15,500 |
| | カスタムパーツ | レーザーサイト(可視) | | | | | | | |
| | 備考 | 開発陣の設計ミスによって期待されていた程の性能は発揮出来なかった第三期生産型。 | | | | | | | |

■ショットガン

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 |
|---------|----|---|---------------|-------|----------|------|-------|-------|-------|
| ショットガン | +1 | 60m | 1D10+2+知性ボーナス | - | 1 | 5 | - | SG | 射撃/個人 |
| | 重量 | 6 | 隠蔽度 ±0 | 用途 2H | 開発 アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 5,600 |
| | 備考 | 一般的な散弾銃です。多くの国や組織に使われています。 | | | | | | | |
| スプレッドガン | +2 | 60m | 1D10+4+知性ボーナス | - | 1 | 3 | - | SG | 射撃/個人 |
| | 重量 | 7 | 隠蔽度 ±0 | 用途 2H | 開発 アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 6,500 |
| | 備考 | ショットガンの集弾性を下げる代わりに子弹を増やし、弾幕密度を向上させた改良型。 | | | | | | | |
| ミジットガン | ±0 | 20m | 1D10+2+知性ボーナス | - | 1 | 2 | - | SG | 射撃/個人 |
| | 重量 | 3 | 隠蔽度 +3 | 用途 1H | 開発 アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 7,000 |
| | 備考 | 護身用等として携帯する事を前提とした小型散弾銃。 | | | | | | | |
| ショットガン | +1 | 70m | 1D10+2+知性ボーナス | - | 2 | 10 | - | ASG | 射撃/個人 |
| | 重量 | 8 | 隠蔽度 ±0 | 用途 2H | 開発 アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 8,000 |
| | 備考 | フルオートでの連射能力を付加された散弾銃。 | | | | | | | |

■レーザーショットガン

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 |
|---------|----|------------------------------|--------------|-------|----------|------|-------|-------|--------|
| メイレット | +1 | 80m | 2D6+4+知性ボーナス | - | 1 | 10 | - | LSG | 射撃/個人 |
| | 重量 | 6 | 隠蔽度 ±0 | 用途 2H | 開発 オメガ工房 | 開発年度 | 2172年 | 価格(R) | 13,000 |
| | 備考 | 高出力のレーザーを広範囲に放つことが出来る光学式散弾銃。 | | | | | | | |
| メイレットII | +1 | 100m | 3D6+4+知性ボーナス | - | 1 | 12 | - | LSG | 射撃/個人 |
| | 重量 | 6 | 隠蔽度 ±0 | 用途 2H | 開発 オメガ工房 | 開発年度 | 2178年 | 価格(R) | 15,200 |
| | 備考 | メイレットの出力、及び装弾数を向上させた改良型。 | | | | | | | |

■スナイパーライフル

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | | | |
|--------------|---------|---|---------------|------|-----|-----|-------|----------|-------|-------|-------|--------|
| スナイパーライフル | +3 | 2,200m | 5D6+5+知性ボーナス | - | 1 | 5 | - | SR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 8 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 20,000 |
| | カスタムパーツ | スコープ | | | | | | | | | | |
| | 備考 | 一般的なスナイパーライフルです。大型なため、隠蔽することはできません。 | | | | | | | | | | |
| トリガー | +6 | 4,600m | 5D6+2+知性ボーナス | - | 1 | 1 | - | SR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 6 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | ラーナダルク王国 | 開発年度 | 2178年 | 価格(R) | 35,000 |
| | カスタムパーツ | 消音器、専用スコープ | | | | | | | | | | |
| | 備考 | 魔軍戦争においてラーナダルク王国の特殊部隊が超長距離から魔物を狙撃する時に使用した限定生産型。専用スコープは4,000mまでの距離による命中修正を0にします。 | | | | | | | | | | |
| ピンポイント | +4 | 2,000m | 4D10+5+知性ボーナス | - | 1 | 3 | - | SR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 10 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | 2163年 | 価格(R) | 28,000 |
| | カスタムパーツ | スコープ | | | | | | | | | | |
| | 備考 | 驚異的な命中力と威力を持つ重狙撃ライフル。 | | | | | | | | | | |
| ピンポイントMk- II | +4 | 2,100m | 5D10+5+知性ボーナス | - | 1 | 3 | - | SR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 10 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | 2176年 | 価格(R) | 31,000 |
| | カスタムパーツ | スコープ | | | | | | | | | | |
| | 備考 | 改良を加えられて更に火力を増した第二期生産型。 | | | | | | | | | | |

■レーザーライフル

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | | | |
|------------|---------|---|--------------|------|-----|-----|-------|--------------|-------|-------|-------|--------|
| レーザーライフル | +3 | 1,800m | 4D6+6+知性ボーナス | - | 1 | 10 | - | LR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 10 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | アーマメント・システムズ | 開発年度 | 2168年 | 価格(R) | 36,000 |
| | カスタムパーツ | スコープ | | | | | | | | | | |
| | 備考 | 高出力のレーザーライフルです。その威力は並みの装甲であれば貫通することができます。 | | | | | | | | | | |
| レーザーライフルII | +3 | 1,800m | 5D6+5+知性ボーナス | - | 1 | 8 | - | LR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 10 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | アーマメント・システムズ | 開発年度 | 2176年 | 価格(R) | 39,000 |
| | カスタムパーツ | スコープ | | | | | | | | | | |
| | 備考 | 出力を強化したハイパワーモデル。 | | | | | | | | | | |

■ヘビーライフル

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | | | |
|-----------|----|------------------------------------|---------------|------|-----|-----|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
| 対戦車ライフル | ±0 | 1,200m | 5D6+15+知性ボーナス | - | 1 | 3 | - | HR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 9 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 9,000 |
| | 備考 | 歩兵が戦車に対抗するために開発された対装甲ライフルです。 | | | | | | | | | | |
| ピルス | -1 | 1,300m | 5D6+17+知性ボーナス | - | 1 | 4 | - | HR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 10 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | 2125年 | 価格(R) | 11,000 |
| | 備考 | 対MW戦闘も考えて開発された対装甲ライフル。 | | | | | | | | | | |
| ピルスMk- II | -1 | 1,350m | 5D6+20+知性ボーナス | - | 1 | 4 | - | HR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 11 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | 2147年 | 価格(R) | 13,000 |
| | 備考 | 強化されていくMWの装甲に対抗するために改良が施された第二期生産型。 | | | | | | | | | | |
| ピルスMk-III | -1 | 1,400m | 6D6+20+知性ボーナス | - | 1 | 4 | - | HR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 11 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | 2172年 | 価格(R) | 15,600 |
| | 備考 | 新型MWに対抗して開発された最新型。 | | | | | | | | | | |
| ネフ | -2 | 1,100m | 3D6+25+知性ボーナス | - | 1 | 3 | - | HR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 9 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | 2131年 | 価格(R) | 12,000 |
| | 備考 | 貫通力を強化した対装甲ライフル。 | | | | | | | | | | |

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | | | |
|---------|----|-----------------------------|----------------|------|-----|-----|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
| ネフMk-II | -2 | 1,150m | 3D6+28+知性ボーナス | - | 1 | 3 | - | HR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 9 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | 2155年 | 価格(R) | 13,900 |
| | 備考 | 新型弾頭の開発により、より貫通力を増した第二期生産型。 | | | | | | | | | | |
| ネフMk-II | -2 | 1,300m | 2D10+30+知性ボーナス | - | 1 | 3 | - | HR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 10 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | 2170年 | 価格(R) | 16,800 |
| | 備考 | 貫通力だけであれば世界最高の最新型。 | | | | | | | | | | |

■ロケット

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | | | |
|-----------|----|--------------------------------------|----------------|------|-----|-----|-------|-------|-------|---|-------|--------|
| ロケットランチャー | +2 | 800m | 5D10+10+知性ボーナス | - | 1 | 3 | - | L | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 13 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 18,000 |
| | 備考 | 携帯用の対戦車ロケットです。歩兵の対機動兵器用装備として人気があります。 | | | | | | | | | | |

■レーザーキャノン

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | | | |
|--------------|---------|-----------------------------------|---------------|------|-----|-----|-------|--------------|-------|-------|-------|--------|
| レーザーキャノン | ±0 | 2,200m | 4D10+知性ボーナス | - | 1 | 5 | - | LC | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 18 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | アーマメント・システムズ | 開発年度 | 2145年 | 価格(R) | 42,000 |
| | カスタムパーツ | 多機能スコープ | | | | | | | | | | |
| | 備考 | 戦艦に搭載されている主砲を歩兵用に小型化し、出力を抑えたものです。 | | | | | | | | | | |
| エルレイ | ±0 | 2,400m | 4D10+5+知性ボーナス | - | 1 | 3 | - | LC | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 20 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | フィーユ社 | 開発年度 | 2158年 | 価格(R) | 49,000 |
| | カスタムパーツ | 多機能スコープ | | | | | | | | | | |
| | 備考 | レーザーキャノンを強化して開発された武器です。 | | | | | | | | | | |
| デュアルレーザーキャノン | ±0 | 2,200m | 4D10×2+知性ボーナス | - | 1 | 3 | - | LC | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 24 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | アーマメント・システムズ | 開発年度 | 2176年 | 価格(R) | 73,000 |
| | カスタムパーツ | 多機能スコープ | | | | | | | | | | |
| | 備考 | 戦艦に搭載されている主砲を歩兵用に小型化し、出力を抑えたものです。 | | | | | | | | | | |

■ミサイルランチャー

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | | | |
|----------------------|---------|--|----------------|------|-----|-----|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
| ミサイルランチャー | - | - | - | - | 1 | 4 | - | - | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 16 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 10,000 |
| | カスタムパーツ | 多機能スコープ | | | | | | | | | | |
| | 備考 | 携帯用ミサイルランチャーです。対空、対地のどちらにも使用できます。 | | | | | | | | | | |
| 二連装対MW ミサイルランチャー | - | - | - | - | 1 | 2 | - | - | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 15 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | 2048年 | 価格(R) | 14,000 |
| | カスタムパーツ | 多機能スコープ | | | | | | | | | | |
| | 備考 | MWの厚い装甲にダメージを与えるために開発された高火力のミサイルランチャー。 | | | | | | | | | | |
| ADW (アンチドラゴンウェポン) | ±0 | 4,350m | 6D10+20+知性ボーナス | - | 1 | 1 | - | ADW | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 4 | 隠蔽度 | - | 用途 | 2H | 開発 | フィーユ社 | 開発年度 | 2135年 | 価格(R) | 12,000 |
| | カスタムパーツ | 多機能スコープ | | | | | | | | | | |
| | 備考 | 強敵である竜族を倒すために開発された歩兵用携帯武器。弾と発射機が一緒になっている使い捨てタイプのロケットランチャー。 | | | | | | | | | | |

■グレネードランチャー

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | | | |
|------------|----|-------------------|----------------|------|-----|-----|-------|-------|-------|---|-------|-------|
| グレネードランチャー | +2 | 100m | 3D10+10+知性ボーナス | 5m | 1 | 2 | - | GR | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 5 | 隠蔽度 | +1 | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 9,000 |
| | 備考 | 投擲弾を射出する一般的な火器です。 | | | | | | | | | | |

■迫撃砲

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | | | |
|-----|----|---------------|----------------|------|-----|-----|-------|-------|-------|---|-------|-------|
| 迫撃砲 | +1 | 600m | 3D10+10+知性ボーナス | 5m | 1 | 1 | - | TM | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 4 | 隠蔽度 | ±0 | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 8,000 |
| | 備考 | 砲身の短い接近専用の臼砲。 | | | | | | | | | | |

■火炎放射器

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | | | |
|------------|----|--------------------------------|------------|------|-----|-----|-------|-------|-------|---|-------|-------|
| フレアガン | ±0 | 10m | 2D6+知性ボーナス | - | 3 | 200 | - | FG | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 4 | 隠蔽度 | +1 | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 8,000 |
| | 備考 | 小型の火炎放射器です。機動兵器にはほとんど効果がありません。 | | | | | | | | | | |
| フレアガンMk-II | ±0 | 15m | 4D6+知性ボーナス | - | 3 | 200 | - | FG | 射撃/個人 | | | |
| | 重量 | 4 | 隠蔽度 | +1 | 用途 | 2H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 9,300 |
| | 備考 | 小型の火炎放射器です。機動兵器にはほとんど効果がありません。 | | | | | | | | | | |

■爆薬

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 | | | |
|----------|----|--|----------------|------|-----|-----|-------|--------|------|---|-------|-------|
| 手榴弾 | +2 | 10+筋力m | 3D10+10+知性ボーナス | 5m | - | - | - | G | 投擲 | | | |
| | 重量 | 1 | 隠蔽度 | +3 | 用途 | 1H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 1,500 |
| | 備考 | | | | | | | | | | | |
| インフェルノボム | +2 | 10+筋力m | 4D6+10+知性ボーナス | 10m | - | - | - | G | 投擲 | | | |
| | 重量 | 1 | 隠蔽度 | +3 | 用途 | 1H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 2,000 |
| | 備考 | | | | | | | | | | | |
| チャフグレネード | - | 10+筋力m | - | 50m | - | - | - | S | 投擲 | | | |
| | 重量 | 1 | 隠蔽度 | +3 | 用途 | 1H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 2,000 |
| | 効果 | 妨害能力：12 持続時間：1分間 | | | | | | | | | | |
| スタングレネード | - | 10+筋力m | - | 5m | - | - | - | S | 投擲 | | | |
| | 重量 | 1 | 隠蔽度 | +3 | 用途 | 1H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 2,000 |
| | 効果 | 目標値12の体力判定に失敗すると1D6ターンの間、行動不能状態となります。 | | | | | | | | | | |
| 催涙弾 | - | 10+筋力m | - | 10m | - | - | - | S | 投擲 | | | |
| | 重量 | 1 | 隠蔽度 | +3 | 用途 | 1H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 1,800 |
| | 効果 | 目標値13の体力判定に失敗すると2D6ターンの間、涙が止まらなくなり、全ての判定に-2の修正を受けます。 | | | | | | | | | | |
| 発煙弾 | - | 10+筋力m | - | 15m | - | - | - | S | 投擲 | | | |
| | 重量 | 1 | 隠蔽度 | +3 | 用途 | 1H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 1,200 |
| | 効果 | 着弾地点を中心に煙幕が発生します。 | | | | | | | | | | |
| 信号弾 | - | 10+筋力m | - | 15m | - | - | - | S | - | | | |
| | 重量 | 1 | 隠蔽度 | +2 | 用途 | 1H | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 1,000 |
| | 効果 | 沢山の種類があり、様々な色の光を発する事ができます。 | | | | | | | | | | |
| 時限爆弾 | - | - | 5D10+20+知性ボーナス | 50m | - | - | - | TB | 爆薬 | | | |
| | 重量 | 1 | 隠蔽度 | +1 | 用途 | - | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 5,000 |
| | 備考 | | | | | | | | | | | |
| リモート爆弾 | - | - | 5D10+20+知性ボーナス | 50m | - | - | - | RB | 爆薬 | | | |
| | 重量 | 1 | 隠蔽度 | +1 | 用途 | - | 開発 | アームズ社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 7,000 |
| | 備考 | | | | | | | | | | | |
| ランドキラー | - | - | 3D10+20+知性ボーナス | 5m | - | - | - | LM | 爆薬 | | | |
| | 重量 | 2 | 隠蔽度 | +1 | 用途 | - | 開発 | グランサー社 | 開発年度 | - | 価格(R) | 4,000 |
| | 備考 | | | | | | | | | | | |

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | | | 効果半径 | 発射数 | 装弾数 | バッテリー | 分類 | 使用技能 |
|---------|----|----|----------------|----|----|------|-----|--------|-------|----|-------|
| ランドキラーⅡ | - | - | 3D10+25+知性ボーナス | | | 5m | - | - | - | LM | 爆薬 |
| | 重量 | 3 | 隠蔽度 | ±0 | 用途 | - | 開発 | グランサー社 | 開発年度 | - | 価格(R) |
| ランドキラーⅢ | - | - | 3D10+40+知性ボーナス | | | 10m | - | - | - | LM | 爆薬 |
| | 重量 | 5 | 隠蔽度 | - | 用途 | - | 開発 | グランサー社 | 開発年度 | - | 価格(R) |

■ 銃火器用補助機器

| 名称 | 効果 | 重量 | 隠蔽度 | 価格(R) | 開発 | 開発年度 |
|--------------|--|------|-----|--------|--------------|-------|
| レーザーサイト(可視) | 命中に+1の修正がつかます。 | +0.5 | -1 | 1,200 | アームズ社 | - |
| レーザーサイト(不可視) | 命中に+1の修正がつかます。 | +0.5 | -1 | 1,600 | アームズ社 | - |
| スコープ | 2,000mまでの距離による命中修正を無効化。 | +1 | -1 | 3,000 | アームズ社 | - |
| 赤外線スコープ | 2,000mまでの距離による命中修正を無効化。 赤外線視界を得ます。 | +1 | -1 | 5,000 | アームズ社 | - |
| 暗視スコープ | 2,000mまでの距離による命中修正を無効化。 暗視を得ます。 | +1 | -1 | 3,600 | アームズ社 | - |
| 多機能スコープ | 3,000mまでの距離による命中修正を無効化。 赤外線視界、暗視を得ます。 | +1 | -1 | 12,000 | アームズ社 | - |
| 消音器 | 実弾系銃火器の発射音を抑えることができます。 | +0.5 | -1 | 3,000 | アームズ社 | - |
| 抑音器 | レーザー系銃火器の発射音を抑えることができます。 | +0.5 | ±0 | 3,500 | アーマメント・システムズ | 2170年 |

■ 弾薬

| 名称 | 備考 | 重量 | 価格(R) |
|-----------------|--|-----|-------|
| HG通常弾(20発) | ハンドガン用の通常弾です。 | 0.5 | 100 |
| HG炸裂弾(20発) | ハンドガン用の炸裂弾で、威力に+2の修正がつかます。 | 0.5 | 300 |
| HG特殊弾(20発) | 魔物にだけ使用できるハンドガン用の特殊弾で、威力に+10の修正がつかます。 ハンターのみ購入可能。 | 0.5 | 1,000 |
| 10mm爆裂弾(20発) | グリフィン用の通常弾です。 | 0.5 | 200 |
| 10mm魔法弾(20発) | グリフィン用の魔法弾で、威力に×2の修正がつかます。 | 0.5 | 6,000 |
| 5mm通常弾(20発) | メル用の通常弾です。 | 0.5 | 150 |
| 5mm炸裂弾(20発) | メル用の炸裂弾で、威力に+2の修正がつかます。 | 0.5 | 450 |
| R通常弾(20発) | リボルバー用の通常弾です。 | 0.5 | 200 |
| R炸裂弾(20発) | リボルバー用の炸裂弾で、威力に+2の修正がつかます。 | 0.5 | 600 |
| SMG通常弾(20発) | サブマシンガン用の通常弾です。 | 0.5 | 150 |
| SMG炸裂弾(20発) | サブマシンガン用の炸裂弾で、威力に+2の修正がつかます。 | 0.5 | 450 |
| MG通常弾(20発) | マシンガン用の通常弾です。 | 0.5 | 200 |
| MG炸裂弾(20発) | マシンガン用の炸裂弾で、威力に+2の修正がつかます。 | 0.5 | 600 |
| AR通常弾(20発) | アサルトライフル用の通常弾です。 | 0.5 | 300 |
| AR炸裂弾(20発) | アサルトライフル用の炸裂弾で、威力に+2の修正がつかます。 | 0.5 | 900 |
| SR通常弾(20発) | スナイパーライフル用の通常弾です。 | 0.5 | 350 |
| SR炸裂弾(20発) | スナイパーライフル用の炸裂弾で、威力に+2の修正がつかます。 | 0.5 | 1,050 |
| ピンポイント用爆裂弾(10発) | 重狙撃ライフル「ピンポイント」用の通常弾です。 | 0.5 | 1,200 |
| SG・ASG通常弾(10発) | ショットガン用の通常弾です。 | 0.5 | 400 |
| SG・ASG炸裂弾(10発) | ショットガン用の炸裂弾で、威力に+2の修正がつかます。 | 0.5 | 1,200 |
| HR通常弾(10発) | ピーライフル用の通常弾です。 | 0.5 | 500 |
| HR炸裂弾(10発) | ピーライフル用の炸裂弾で、威力に+5の修正がつかます。 | 0.5 | 2,500 |
| GG通常弾(20発) | ガトリングガン用の通常弾です。 | 0.5 | 250 |
| GG炸裂弾(20発) | ガトリングガン用の炸裂弾で、威力に+2の修正がつかます。 | 0.5 | 750 |
| L通常弾(1発) | ロケットランチャー用の通常弾です。 | 0.5 | 800 |
| GR通常弾(3発) | グレネードランチャー用の通常弾です。 | 0.5 | 600 |

| 名称 | 備考 | 重量 | 価格(R) |
|----------------------|--|-----|-------|
| T M通常弾(3発) | 迫撃砲に用いる専用砲弾。 | 0.5 | 3,000 |
| フレアボトル | フレアガン用の燃料です。一個で武器の装弾数分使用する事ができます。 | 1 | 1,000 |
| エネルギーパック | アーマメント・システムズが開発した光学系兵器の全てに使えます。一個で武器の装弾数分使用する事ができます。 | 0.5 | 2,000 |
| メイレット用エネルギー弾(5発) | メイレット用の通常弾です。 | 0.5 | 1,500 |
| フィーユ社製 共通エネルギーパック | フィーユ社が開発した光学系兵器の全てに使えます。一個で武器の装弾数分使用する事ができます。 | 0.5 | 1,800 |
| 20mm爆裂弾(6発) | ガンスピア用の爆裂弾です。 | 0.5 | 1,200 |

■ 弾頭

| 名称 | 命中 | 射程 | 威力 | 効果半径 | 重量 | 分類 | 開発 | 開発年度 | 価格(R) |
|----------|----|-----------------------|----------------|------|----|-----|-------|-------|--------|
| ミサイル(1発) | -2 | 5,000m | 4D10+15+知性ボーナス | 15m | 5 | M | アームズ社 | - | 6,500 |
| | 備考 | ミサイルランチャー用のミサイルです。 | | | | | | | |
| AMWM(1発) | +1 | 4,600m | 5D10+20+知性ボーナス | - | 5 | AMM | アームズ社 | 2048年 | 13,000 |
| | 備考 | 対MWミサイルランチャー用のミサイルです。 | | | | | | | |

- 防具 -

| 名称 | 回避 | 耐久値 | 装甲値 | 重量 | 隠蔽度 | 分類 | 価格(R) | 開発 | 開発年度 | 備考 |
|---------------|----|--|--|-----|-----|-----|-------------|----------------|-------|------------------|
| 普通の服 | ±0 | - | - | 0.5 | - | UMA | 200 | - | - | |
| マント | ±0 | - | 胴体:+2 右腕:+2 左腕:+2 | 1.5 | - | UMA | 2,000 | - | - | |
| レザージャケット | ±0 | 胴体:8 右腕:6 左腕:6 | 胴体:4 右腕:4 左腕:4 | 2 | - | UMA | 1,500 | - | - | |
| ソフトレザーアーマー | ±0 | 胴体:14 | 胴体:4 | 3 | - | UMA | 2,000 | - | - | |
| ハードレザーアーマー | ±0 | 胴体:20 | 胴体:4 | 5 | - | UMA | 3,200 | - | - | |
| プロテクター | ±0 | 胴体:18 | 胴体:5 | 5 | - | MA | 2,600 | アームズ社 | - | |
| アーマーベスト | ±0 | 胴体:22 | 胴体:5 | 5 | - | MA | 3,400 | アームズ社 | - | |
| プレストアーマー | -1 | 胴体:24 | 胴体:6 | 7 | - | MA | 5,500 | フィーユ社 | - | |
| チェインメイル | -1 | 胴体:20 右腕:18 左腕:18 | 胴体:5 右腕:5 左腕:5 | 9 | - | MA | 6,000 | - | - | |
| スケイルメイル | -1 | 胴体:22 右腕:20 左腕:20 | 胴体:5 右腕:5 左腕:5 | 9.5 | - | MA | 6,800 | - | - | |
| プレートメイル | -2 | 胴体:28 右腕:24 左腕:24 右脚:26 左脚:26 | 胴体:6 右腕:5 左腕:5 右脚:6 左脚:6 | 12 | - | MA | 8,400 | - | - | |
| ボディプロテクター | -2 | 胴体:32 右腕:24 左腕:24 右脚:28 左脚:28 | 胴体:6 右腕:5 左腕:5 右脚:6 左脚:6 | 13 | - | MA | 9,000 | アームズ社 | - | |
| スーツメイル | -3 | 頭部:24 胴体:39 右腕:30 左腕:30 右脚:35 左脚:35 | 頭部:5 胴体:7 右腕:6 左腕:6 右脚:7 左脚:7 | 14 | - | MA | 12,700 | - | - | |
| リフレクトアーマー | -1 | 胴体:27 空間:35 | 胴体:6 空間:5 | 8.5 | - | MA | 54,000 | フィーユ社 オメガ工房 | 2172年 | |
| リフレクトアーマーⅡ | -1 | 胴体:30 空間:40 | 胴体:7 空間:6 | 8.5 | - | MA | 62,000 | フィーユ社 オメガ工房 | 2176年 | |
| リフレクター | ±0 | 空間:35 | 空間:5 | 2 | +2 | R | 40,000 | オメガ工房 | 2168年 | |
| リフレクターⅡ | ±0 | 空間:40 | 空間:6 | 2 | +2 | R | 46,000 | オメガ工房 | 2172年 | |
| 量産型リフレクター | ±0 | 空間:25 | 空間:5 | 2 | +2 | R | 28,000 | オメガ工房 | 2170年 | |
| 量産型リフレクターⅡ | ±0 | 空間:30 | 空間:5 | 2 | +2 | R | 31,000 | オメガ工房 | 2174年 | |
| 帽子 | ±0 | - | 頭部:+1 | 0.1 | - | UMH | 500 | - | - | |
| ヘルメット | ±0 | 頭部:10 | 頭部:5 | 1.5 | - | MH | 1,800 | アームズ社 | - | |
| グローブ | ±0 | - | 右腕:+1 左腕:+1 | 0.1 | - | AA | 600 | - | - | |
| ガントレット | ±0 | 右腕:13 左腕:13 | 右腕:5 左腕:5 | 3 | - | AA | 2,000 | アームズ社 | - | 片腕装備時は重量1.5となります |
| ブーツ | ±0 | - | 右脚:+1 左脚:+1 | 1 | - | LA | 1,500 | - | - | 片足装備時は重量0.5となります |
| レックガード | ±0 | 右脚:15 左脚:15 | 右脚:5 左脚:5 | 4 | - | LA | 2,200 | アームズ社 | - | 片足装備時は重量2となります。 |
| シールド | -1 | 盾:16 | 盾:5 | 2.5 | - | DS | 2,200 | アームズ社 | - | |
| アームシールド | ±0 | 盾:12 | 盾:4 | 2 | - | ADS | 4,000 | アームズ社 | - | |
| リフレクトシールド | ±0 | 盾:20 | 盾:5 | 1.5 | ±0 | RDS | 25,000 | オメガ工房 | 2170年 | |
| フィールドジェネレーター | - | 500 | 30 | - | - | FG | 200,000,000 | オメガ工房 | 2098年 | 半径30kmを効果範囲とします。 |
| フィールドジェネレーターⅡ | - | 600 | 30 | - | - | FG | 220,000,000 | オメガ工房 | 2115年 | 半径30kmを効果範囲とします。 |

－一般装備－

■袋・鞆・容器

| 名称 | 価格(R) | 重量 | 隠蔽度 | 備考 |
|---------|-------|-----|-----|----|
| 小袋 | 50 | 0.1 | +5 | |
| 大袋 | 70 | 0.5 | +3 | |
| ベルトポーチ | 100 | 0.5 | +2 | |
| リュック | 150 | 1 | - | |
| バックパック | 200 | 1 | - | |
| 手提鞆 | 180 | 0.5 | - | |
| 旅行鞆 | 200 | 1 | - | |
| トランクケース | 250 | 1.5 | - | |
| 水袋 | 100 | 0.5 | +3 | |
| 水筒 | 200 | 0.5 | +2 | |
| 大型水筒 | 400 | 1 | ±0 | |
| ポリタンク | 300 | 3 | - | |
| ドラム缶 | 500 | 5 | - | |

■眼鏡・望遠鏡

| 名称 | 価格(R) | 重量 | 隠蔽度 | 備考 |
|-------|-------|-----|-----|-----------|
| 拡大鏡 | 50 | 0.1 | +5 | |
| モノクル | 300 | 0.1 | +5 | |
| 眼鏡 | 500 | 0.5 | +2 | |
| サングラス | 200 | 0.5 | +2 | |
| 双眼鏡 | 800 | 1 | +3 | 距離：2,000m |
| 望遠鏡 | 1,000 | 2 | ±0 | 距離：4,000m |
| 天体望遠鏡 | 3,000 | 5 | - | |

■工具類

| 名称 | 価格(R) | 重量 | 隠蔽度 | 備考 |
|----------|--------|-----|-----|------------------------------------|
| シーフツール | 2,500 | 1.5 | +3 | 盗賊ギルドで販売されていますが、関係者以外は購入する事が出来ません。 |
| 工具セット | 5,000 | 3 | - | ハンマーやレンチ、鋸などの工具セット。 |
| 溶接機 | 20,000 | 4 | +2 | |
| ワイヤー(5m) | 100 | 0.5 | +2 | 細くて頑丈な金属製ワイヤーです。 |
| ワイヤーガン | 8,000 | 2.5 | +3 | 命中：±0 距離：100m |
| ワイヤーガンⅡ | 10,000 | 2 | +3 | 命中：±0 距離：150m |

■キャンプ道具

| 名称 | 価格(R) | 重量 | 隠蔽度 | 備考 |
|-------------|-------|-----|-----|--|
| ロープ(1m) | 20 | 1 | +1 | |
| たいまつ(1本) | 100 | 0.5 | - | 1本で12時間使用する事が可能です。光の効果範囲は15m程度となります。 |
| ランタン | 200 | 1 | - | ランタンオイルを消費して使用します。光の効果範囲は15m程度となります。 |
| シャッター付きランタン | 300 | 1 | - | ランタンオイルを消費して使用します。光の効果範囲は15m程度となります。 |
| ランタンオイル(1本) | 50 | 0.5 | ±0 | 1本で6時間使用する事が可能です。 |
| 懐中電灯 | 200 | 0.5 | +5 | 充電式懐中電灯です。2時間の充電で120時間使用可能です。光の効果範囲は10m程度となります。 |
| フラッシュライト | 500 | 0.5 | +5 | 強い光を発する照明機器。2時間の充電で30時間使用可能です。光の効果範囲は10m程度となります。効果：目標値12の体力判定に失敗すると1ターンの間、目がくらんで全ての行動に-1の修正。 |
| ライター | 20 | 0.1 | +3 | 300回使用する事が可能です。 |
| 四人用テント | 5000 | 8 | - | |

| 名称 | 価格(R) | 重量 | 隠蔽度 | 備考 |
|----------|-------|-----|-----|--------------------------------------|
| 八人用テント | 8000 | 15 | - | |
| 携帯用調理器具 | 2000 | 5 | - | |
| カセットコンロ | 400 | 2 | - | ガスボンベ(小)を消費して使用します。 |
| ガスボンベ(小) | 20 | 0.5 | +1 | 1本で2時間使用する事が可能です。 |
| 食器 | 500 | 5 | - | 大皿、小皿、ボウル、フォーク、スプーン、ナイフで1セットとなっています。 |
| 方位磁石 | 200 | 0.1 | +5 | |
| 毛布 | 200 | 1 | - | |
| 寝袋 | 300 | 1 | - | |
| スコップ | 150 | 2 | - | |

■ IT関連

| 名称 | 価格(R) | 重量 | 隠蔽度 | 備考 |
|-------------|---------|-----|-----|---|
| パーソナルコンピュータ | 3,000 | 5 | ±0 | |
| PDA | 2,000 | 2 | +3 | 手の平サイズの携帯情報端末。 処理性能では劣るものの、携帯用として考えれば必要十分です。 5時間の充電で48時間使用可能です。 |
| データディスク | 200 | 0.1 | +4 | 1TB(テラバイト)の容量を持つディスク型記憶装置。 一般的な記録メディアとして普及しています。 |
| 携帯電話 | 4,500 | 0.5 | +5 | パーフェクトコミュニケーション社との二年契約を含んだ料金になります。 通話・データ通信が定額となり、ワールドネットワークを介した惑星間通信も可能です。 通信：-2 |
| リストフォン | 5,000 | 0.5 | +5 | パーフェクトコミュニケーション社との二年契約を含んだ料金になります。 通話・データ通信が定額となり、ワールドネットワークを介した惑星間通信も可能です。 通信：-3 特殊：腕に固定して使用します。 |
| 아이폰 | 6,000 | 1 | +5 | パーフェクトコミュニケーション社との二年契約を含んだ料金になります。 通話・データ通信が定額となり、ワールドネットワークを介した惑星間通信も可能です。 通信：-3 特殊：耳に固定して使用します。 |
| 無線機 | 2,000 | 0.5 | +3 | 短距離通信用の携帯無線機。 通信：±0 |
| ヘッドセット | 3,000 | 0.5 | - | 短距離通信用の携帯無線機。 通信：-1 |
| 盗聴器 | 3,000 | 0.1 | +5 | 通信：-2 |
| 信号発信機 | 5,000 | 0.1 | +5 | 一定間隔で信号を発する小型発信機。 通信：+3 |
| 高倍率カメラ | 2,000 | 1 | +3 | 距離：3,000m |
| 赤外線カメラ | 5,000 | 1.5 | +3 | 距離：3,000m 特殊：赤外線視界を得ます。 |
| 赤外線ゴーグル | 6,000 | 1 | - | 距離：1,000m 特殊：赤外線視界を得ます。 |
| 暗視カメラ | 3,000 | 1.5 | +3 | 距離：3,000m 特殊：暗視を得ます。 |
| 暗視ゴーグル | 4,000 | 1 | - | 距離：1,000m 特殊：暗視を得ます。 |
| 多機能カメラ | 10,000 | 1.5 | +3 | 距離：3,000m 特殊：赤外線視界、暗視を得ます。 |
| 多機能ゴーグル | 12,000 | 1 | - | 距離：1,000m 特殊：赤外線視界、暗視を得ます。 |
| デジタルカメラ | 2,200 | 1.5 | +1 | 本体内に100GB(ギガバイト)の内蔵メモリを有し、高解像度画像を最大2000枚撮影可能。 |
| デジタルビデオカメラ | 3,000 | 2 | +1 | 本体内に100GB(ギガバイト)の内蔵メモリを有し、高解像度動画を最大50時間撮影可能。 |
| プリンター | 1,000 | 5 | - | |
| データスキャナー | 10,000 | 2 | +2 | |
| ネットワーク接続端末 | 5,000 | 0.5 | +3 | 通称「World Network Connector」。 各種情報端末を有線、或いは無線を介してワールドネットワークに接続する為の機器です。 |
| 熱感知レーダー | 120,000 | 3 | - | 効果範囲：半径6km 索敵：+3 |
| 生体レーダー | 140,000 | 3 | - | 効果範囲：半径1,800m 索敵：+5 |
| ノイズ発生器 | 13,000 | 2 | +2 | 通信妨害：+5 |
| ジャマー | 15,000 | 2 | +2 | 索敵妨害：+3 |
| ステルスマイカー | 55,000 | 2 | +3 | 他人から姿を視認され辛くなる光学迷彩の一種。 索敵妨害：+2 |

■ その他

| 名称 | 価格(R) | 重量 | 隠蔽度 | 備考 |
|-----------|-------|-----|-----|--|
| 楽器 | 500～ | 様々 | 様々 | 例)ハーモニカ 重量：0.5 隠蔽度：+3 |
| ペン | 10 | 0.1 | +3 | |
| 紙(150枚) | 50 | 0.5 | +2 | |
| 傘 | 10 | 1.5 | - | |
| 折り畳み傘 | 100 | 1 | +2 | |
| 煙草(20本) | 100 | 0.1 | +3 | |
| 葉巻(1本) | 80 | 0.1 | +3 | |
| 救急セット | 5,000 | 2 | - | |
| 小型酸素ポンペ | 2,000 | 3 | ±0 | 5時間分の酸素が詰まった携帯型酸素ポンペ。 |
| 催涙スプレー | 500 | 1.5 | +2 | 命中：+3 射程：50cm 発射数：1 装弾数：10 効果：回避に失敗すると1D6ターンの間、全ての行動に-1の修正。 |
| 公衆電話 | 1 | - | - | 3分間の通話料金となります。 |
| ICテレホンカード | 100 | 0.1 | +5 | 300分間の通話と電話帳機能を有する公衆電話用のICカードです。 |
| 各種IDカード | 非売品 | 0.1 | +5 | 各種組織、団体で使用されるIDカード。 |
| 聖印 | 非売品 | 0.1 | +5 | |

■ 食事

| 名称 | 価格(R) | 重量 | 隠蔽度 | 備考 |
|-------------|-------|-----|-----|--|
| 質素な食事(1食分) | 20 | - | - | |
| 普通の食事(1食分) | 50 | - | - | |
| 豪華な食事(1食分) | 500 | - | - | |
| 保存食(1食分) | 60 | 1 | ±0 | |
| 携帯栄養食(4本) | 20 | 0.5 | +3 | 必要最低限の栄養分を含んだスティック状食料。4本で1食分相当となります。 安価ではありますが、空腹感を紛らわす事は難しいでしょう。 |
| ワイン(グラス一杯) | 50 | 0.5 | ±0 | |
| ビール(ジョッキ一杯) | 30 | 0.5 | ±0 | |
| カクテル | 20 | 0.5 | ±0 | |
| ジュース | 10 | 0.5 | ±0 | |

■ 動物

| 名称 | 価格(R) | 備考 |
|-------|-----------|----|
| 犬 | 2,000 | |
| 軍用犬 | 20,000 | |
| 猫 | 2,000 | |
| 鳥 | 1,000 | |
| ロバ | 10,000 | |
| ラクダ | 40,000 | |
| 荷馬 | 30,000 | |
| フィアート | 50,000 | |
| 乗用馬 | 100,000 | |
| 軍馬 | 300,000 | |
| ラングウ | 1,000,000 | |
| フィング | 3,000,000 | |

■ 宿・住宅

| 名称 | 価格(R) | 備考 |
|-------------|------------|--|
| 低質な宿屋(シングル) | 200 | 1人部屋での一泊料金。 |
| 低質な宿屋(ダブル) | 300 | 2人部屋での一泊料金。 |
| 低質な宿屋(大部屋) | 500 | 4人部屋での一泊料金。 |
| 宿屋(シングル) | 500 | 1人部屋での一泊料金。 |
| 宿屋(ダブル) | 700 | 2人部屋での一泊料金。 |
| 宿屋(大部屋) | 1,200 | 4人部屋での一泊料金。 |
| 高質な宿屋(シングル) | 50,000 | 1人部屋での一泊料金。ベッドは1人分ですが、10人程は寝れるほどの床面積があります。 |
| 高質な宿屋(ダブル) | 80,000 | 2人部屋での一泊料金。ベッドは2人分ですが、10人程は寝れるほどの床面積があります。 |
| 高質な宿屋(大部屋) | 150,000 | 4人部屋での一泊料金。2階分のフロアを持ち、20人は寝れるほどの床面積があります。 |
| 低質なアパート | 2,000 | 1ヶ月分の参考家賃です。 |
| アパート | 7,000 | 1ヶ月分の家賃です。 |
| 高質なアパート | 20,000 | 1ヶ月分の家賃です。 |
| 低質なマンション | 200,000 | |
| マンション | 1,000,000 | |
| 高質なマンション | 10,000,000 | |
| ぼろ家 | 100,000 | 廃墟同然で今にも崩れそうなぼろ家。 |
| 家 | 2,000,000 | |
| 邸宅 | 20,000,000 | |

■ 交通手段

| 名称 | 価格(R) | 備考 |
|---------|-------|-------------------|
| 市内バス | 15 | |
| 都市間運行バス | 300 | |
| 地下鉄 | 30 | |
| タクシー | 60 | 1km毎に10レアル加算されます。 |
| 列車 | 500 | |
| 航空機 | 1,000 | |
| 船 | 400 | |
| 貨物船 | 2,000 | |
| 乗合馬車 | 100 | |

■ 惑星間巡航艦

| 名称 | 価格(R) | 備考 |
|-----------|-------|---|
| ルーア・ティア間 | 8,000 | 航路：惑星ルーア→ルーア・ネイア中継ステーション→惑星メール →ティア・ネイア中継ステーション→惑星ティア 時間：9日間 |
| ルーア・ネイア間 | 4,000 | 航路：惑星ルーア→ルーア・ネイア中継ステーション→惑星メール 時間：4日間 |
| ルーア・ティウス間 | 6,000 | 航路：惑星ルーア→ルーア・ティウス中継ステーション→惑星ティウス 時間：7日間 |
| ティア・ネイア間 | 5,000 | 航路：惑星ティア→ティア・ネイア中継ステーション→惑星メール 時間：5日間 |
| ティア・ティウス間 | 6,000 | 航路：惑星ティア→ティア・ティウス中継ステーション→惑星ティウス 時間：12日間 |
| ネイア・ティウス間 | 9,000 | 航路：惑星メール→ルーア・ネイア中継ステーション→惑星ルーア →ルーア・ティウス中継ステーション→惑星ティウス 時間：11日間 |
| メール・シェルス間 | 2,000 | 航路：惑星メール→惑星シェルス 時間：2時間 |
| メール・レスト間 | 1,000 | 航路：惑星メール→惑星レスト 時間：3時間 |
| メール・ナソア間 | 2,500 | 航路：惑星メール→惑星ナソア 時間：5時間 |
| シェルス・レスト間 | 1,000 | 航路：惑星シェルス→惑星レスト 時間：2時間 |
| シェルス・ナソア間 | 2,000 | 航路：惑星シェルス→惑星ナソア 時間：2時間 |
| レスト・ナソア間 | 1,000 | 航路：惑星レスト→惑星ナソア 時間：2時間 |
| ティア・アリア間 | 3,000 | 航路：惑星ティア→ティア・アリア中継ステーション→アリア宙域 時間：6日間 |
| ティウス・アリア間 | 3,000 | 航路：惑星ティウス→ティウス・アリア中継ステーション→アリア宙域 時間：8日間 |

■ 惑星・衛星間連絡艦

| 名称 | 価格(R) | 備考 |
|-----------|-------|---------|
| ルーア・ミリア間 | 1,000 | 時間：約1時間 |
| ルーア・ナーラ間 | 2,000 | 時間：約1時間 |
| ティウス・セリネ間 | 800 | 時間：約1時間 |

<分類について>

- 武器 -

- HG** 火薬の力で弾を発射する自動拳銃。
- R** 装弾数は少なめですが安定性の高い回転式拳銃。
- SMG** 威力は低めですが高い連射性能で弾をばらまくサブマシンガン。
- MG** 威力、連射力に優れた機関銃。
- GG** 複数の銃身を持つ機関銃。
多くの装弾数と高い連射力を誇ります。
- AR** 長い射程距離を持ち、貫通力と連射力を兼ね備えたアサルトライフル。
- RG** 電磁力で軽い物体を高速度に加速させる電磁飛翔体加速装置の一種。
- SG** 散弾銃。
弾を拡散発射するこの武器は命中部位を決めず、全体にダメージを与えます。
- ASG** 連射を可能とした散弾銃。
弾を拡散発射するこの武器は命中部位を決めず、全体にダメージを与えます。
- LSG** レーザータイプの散弾銃。
威力、装弾数において実弾型より優れます。
弾を拡散発射するこの武器は命中部位を決めず、全体にダメージを与えます。
- SR** 狙撃用の長い射程距離を持つライフル。
装弾数と引き換えに高い命中精度を持ちます。
- HR** 戦車などの厚い装甲を相手にすることを前提として設計された対物ライフル。
- HLG** 威力は低めですが多くの装弾数を誇る携帯用小型レーザーガン。
- LMG** HLGに比べ威力は下がりますが連射力のあるレーザーマシンガン。
- LGG** レーザータイプのガトリングガン。
- LG** 中型サイズのレーザーガン。
レーザータイプの中では平均的な性能を持ちます。
- LR** レーザータイプのスナイパーライフル。
命中力、威力共に高く機動兵器とも十分に戦えます。
- LC** 携帯用火器の中では最大の威力を持つレーザーキャノン。
- L** 無誘導のロケットランチャー。
- LM** 拡散弾を内蔵したロケット兵器。
- M** 様々な誘導装置を搭載したミサイル兵器。
- ALM** 対地攻撃用ミサイル。
地上目標以外には使用不可。
- AAM** 対空攻撃用ミサイル。
飛行目標以外には使用不可。
- AMM** 対MW攻撃用ミサイル。
MW以外の目標には使用不可。
- GR** 投擲弾を射出するグレネードランチャー。
- FG** 火炎放射器。
防具、装甲値無視の実ダメージを与えます。
人間以外には使用不可。
- TM** 迫撃砲。
- AMW** 対人用兵器。
この武器は機体などには攻撃できません。
- ADW** 対電族用兵器。
強敵である電族を撃退するために開発された兵器。
電族以外には使用不可。
- AM** 核兵器。
回避判定なしに問答無用で命中します。
着弾地点周辺は核汚染地帯になります。
- BW** アルファール条約で禁止されている科学兵器。
人体に様々な影響を及ぼします。
- G** 手投げ式時限爆弾。
- TB** 高威力の時限爆弾。
手榴弾よりも携帯性に劣りますが、高い威力を誇ります。
- RB** リモコンで遠隔操作し爆破することが可能な爆弾。

- LM** 地雷。
上に乗ったものを吹き飛ばします。
地雷を踏んだ部位にダメージを与えます。
- HP** 素手によるパンチです。
- K** 何の変哲もないキックです。
- T** 体当たりです。
受けた実ダメージをペナルティに目標値7の運動判定に失敗すると転倒します。
- HA** 頭突きです。
受けた実ダメージをペナルティに目標値7の体力判定に失敗すると1/2D6ターンの間意識が朦朧とします。
- EW** 非光学兵器の接近戦武器です。
- LEW** 接近戦用の光学兵器です。
- MEW** 魔力を帯びた接近戦武器です。
- S** 戦闘補助を目的とするサポート兵器です。

- 防具 -

- UMA** 非金属鎧であることを表します。
- MA** 金属鎧であることを表します。
- RMA** リフレクターを内蔵した金属鎧です。
- R** あらゆる攻撃を遮断するフィールド防御兵器であることを表します。
盾と同じように回避判定を行います。
- UMH** ただの帽子などの非金属の頭装備であることを表します。
- MH** 金属製の頭装備であることを表します。
- AA** 腕を護る防具であることを表します。
- LA** 足を護る防具であることを表します。
- DS** 片手に持って使用する盾であることを表します。
- ADS** 腕に固定し、他の武器を持ちながら使用できる盾であることを表します。
- RDS** リフレクターを局部的に展開して盾にする防具であることを表します。
腕に固定し、他の武器を持ちながら使用できます。
- FG** 超大型のフィールド防御設備であることを表します。
携帯は不可能であり、施設や車両に設置して使用します。

<パーソナルデータの決定>

名前や性別、年齢などといったキャラクターの設定を決定致します。
命名法や出身についてはワールドガイドを参考にするといいでしょう。

<完成>

以上でキャラクター作成が完了しました。
満足のいくキャラクターは出来たでしょうか？
キャラクターが完成したらいよいよ冒険の始まりです。

《行為判定》

＜基準値＞

何かを行おうとした時、キャラクターがその行為に対してどれほどの能力を持っているかを示す値です。基準値は行おうとした事柄に関する能力値ボーナス、及び技能レベルの合計となります。これに対して、GMはキャラクターの置かれた状況による修正を告げます。こうして修正が加わった値が行おうとした行為に対する最終的な基準値となります。

基準値

使用する能力のボーナス+使用する技能のレベル+状況による修正

例)

アンドレは遺跡の調査中、鍵の閉められた木の扉を発見しました。鍵が無く、扉の破壊を試みるアンドレに、GMは筋力を用いた『格闘/個人』による判定であると告げました。アンドレの筋力ボーナスは3、『格闘/個人』のレベルは2。最終的な基準値は5となりました。

■ 状況、環境による様々な修正

| 状況・環境 | 修正 |
|-----------|----|
| 視界が悪い | -2 |
| 薄暗い | -2 |
| 暗闇 | -4 |
| 疲労が溜まっている | -1 |
| 酩酊状態 | -2 |
| 微酔い状態 | -1 |
| 体調不良(微) | -1 |
| 体調不良(小) | -2 |
| 体調不良(中) | -3 |
| 体調不良(大) | -4 |
| 体勢が悪い | -2 |
| 足場が悪い | -1 |
| 足場が極めて悪い | -2 |
| 身動きが取りづらい | -3 |

＜目標値＞

■ 難易度

| 説明 | 目標値 |
|---------|-----|
| 誰でも出来る | 5 |
| かなり簡単 | 6 |
| とても簡単 | 7 |
| 簡単 | 8 |
| 少し簡単 | 9 |
| 普通 | 10 |
| 少し難しい | 12 |
| 難しい | 14 |
| とても難しい | 16 |
| かなり難しい | 18 |
| 奇跡の領域 | 20 |
| 限りなく不可能 | 22 |